CLUB Nintendo®

AUGUST 1997 · Jahrgang 9 · Ausgabe 4

Artikel-Nr. 5009704

DIE NEUE DIMENSION

NINTENDO 64

NINTENDO 64

BLAST CORPS
So macht Zerstören richtig Spaß

LYLAT WARS
Fox McCloud rettet das Universum

SUPER NINTENDO

LUCKY LUKE
Der Mann mit dem Colt kehrt zurück

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

0 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

All rights reserved. © 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp.
The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.

EISKALTE ACTION

Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.

The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NINTENDO 64

Nintendo

THE NEW DIMENSION OF FUN

GO for GOLD!

Hi there, girls and boys! Um dem Regen und der Kälte zu entgehen, haben wir uns vor ein paar Wochen rechtzeitig in die Vereinigten Staaten abgesetzt, um dort einen heißen Sommer mit Sonne, Action und Fun zu erleben. Unser Reiseziel war die olympische Stadt Atlanta im Süden der USA. Auch wenn das Wetter nicht so berauschend war, Action und Fun wurden trotzdem geboten – und zwar auf der diesjährigen E3, der größten Unterhaltungselektronik-Messe der Welt.

Gleich am ersten Tag machten wir Bekanntschaft mit Honigbär Banjo und seinem Rucksackbewohner Kazooie. Die beiden sind die Hauptfiguren in Rares neuestem Fantasy Dschungel-Abenteuer für das Nintendo64, das bereits vor Weihnachten in Deutschland erscheinen soll und grafisch neue Maßstäbe setzt. Über dieses und andere Highlights der E3 berichten wir ab Seite 10. Explosiv geht es ab Seite 14 weiter! Endlich können wir offiziell den Brachial-Hammer aus England vorstellen – BLAST CORPS für das Nintendo64. So ungewöhnlich wie sich die Story zum Spiel anhört, so innovativ ist auch das Game Design. Mit verschiedenen Zertrümmerungsmaschinen walzt Ihr Großstädte nieder, um die Welt vor einem atomaren Supergau zu bewahren. Ihr findet, das klingt sehr merkwürdig?

Wartet's ab und lest unser BLAST CORPS-Special. Weitere „First Looks" sind LYLAT WARS, der STARWING-Nachfolger von Shigeru Miyamoto, und LUCKY LUKE aus der französischen Softwareschmiede Infogrames.

Viel Vergnügen beim Lesen und Informieren in dieser Ausgabe. Enjoy yourself and have fun!

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

KONSUMENTENBERATUNG
11⁰⁰ – 19⁰⁰ Uhr
(gebührenfrei)
01 30 / 58 06

SPIELE-HOTLINE
13⁰⁰ – 19⁰⁰ Uhr
0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX
0 60 26 / 95 03 08

ONLINE
http://www.nintendo.de
e-mail: redaktion@nintendo.de

E3: Freut Euch auf wunderbare Nintendo64-Neuigkeiten!

BLAST CORPS: Unterwegs mit Donnerfaust und Bulldozer!

LYLAT WARS: Der Kampf gegen Andross geht in die zweite Runde!

LUCKY LUKE: Bringt er die Daltons hinter Schloß und Riegel?

COMIC: Dank Yoshi ist auf dem Highway die Hölle los!

INHALT

4/97

FIRST LOOK

16 **Blast Corps** *(Nintendo64)*
24 **Lylat Wars – Starwings 64** *(Nintendo64)*
28 **Lucky Luke** *(Super Nintendo + Game Boy)*

ZOOM IN

44 **Mario Kart 64** *(Nintendo64)*
48 **Star Wars – Shadows of the Empire** *(Nintendo64)*
52 **Wave Race 64** *(Nintendo64)*

CLASSIX

66 **Donkey Kong Country & Donkey Kong Land** *(Super Nintendo + Game Boy)*
68 **The Legend of Zelda – Link's Awakening** *(Game Boy)*
70 **Kirby's Dream Land** *(Game Boy)*
71 **Super Mario World** *(Super Nintendo)* **& Super Street Fighter II** *(Super Nintendo)*

SPECIALS

10 **E3 Messe-Report**
34 **Company Portrait: Infogrames**
37 **Poster: 2 x Mario Kart 64**
54 **Nintendo64 – 4-Player-Sports**
58 **Comic: Blast Corps in „Yoshis Knallkekse"**

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **Nintendo News**
9 **System Charts**
36 **Mailbox**
42 **Forum**
64 **Hotline**
72 **Trick Zone**
75 **Impressum/Rätsel**

news flash

STREET FIGHTER – DIE SERIE!

Gewinnt eines von 33 STREET FIGHTER VIDEO PACKAGES!

Längst schon ist STREET FIGHTER mehr als nur ein Videospiel. Das Game hat sich im Laufe der Jahre zum Kult entwickelt. Nach einem Real-Spielfilm, einem Zeichentrickfilm und Unmengen von Merchandise-Artikeln kommt nun STREET FIGHTER – DIE SERIE, eine 29teilige Zeichentrickserie, in der Ihr einiges über die noch jungen Helden des Kampfsportspektakels erfahrt. Dabei wird jeder Kämpfer, der einmal in einem STREET FIGHTER-Videospiel mitgewirkt hat, vorgestellt. Für Fans der Game-Serie also ein absolutes Muß!

Erhältlich ist die Serie, die auf vier Boxen mit jeweils zwei Tapes verteilt wurde, in jedem guten Comic-Shop, überall dort, wo es Videos gibt oder aber direkt bei A.C.O.G., der Vertriebsfirma der Videos. (Telefon 0 26 61-94 94 70, Fax 0 26 61-94 94 73).

Wem der Weg zum Händler allerdings zu weit ist, der hat die Gelegenheit, die erste der vier Boxen bei uns zu gewinnen. A.C.O.G. hat uns nämlich 33 Boxen und ebenso viele T-Shirts und Poster zur Serie zur Verfügung gestellt.

Wenn Ihr eines dieser attraktiven Sets gewinnen wollt, dann holt schon mal die Bunt-, Wachsmal- oder Filzstifte heraus und zeichnet ein Bild zum Thema STREET FIGHTER und schickt es unter dem Stichwort 'STREET FIGHTER' an die bekannte Redaktionsadresse! Dabei sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Malt Spielsituationen, Porträts, Hintergrundpanoramas, Comics, witzige Situationen, abstrakte Darstellungen, einfach alles, was Euch zum Thema STREET FIGHTER einfällt. (Eingeschickte Bilder können leider nicht zurückgesandt werden!)

Der nächste Kracher kommt bestimmt!

Kollege Bomberman kehrt zurück und präsentiert sich explosiv wie nie zuvor! Seit seinem letzten Auftritt auf dem Super Nintendo hat sich Bomberman einer radikalen Modernisierungskur unterzogen. Auf dem Nintendo64 könnt Ihr das dynamische Dynamit-Spektakel nun in gerenderter Form erleben. Im Gegensatz zum zweidimensionalen Vorgänger präsentiert sich BOMBERMAN 64 in einer fantastischen 3D-Grafik in SUPER MARIO 64-Qualität. Der

Mehr-Spieler-Modus ist der absolute Kracher! Auf verschiedenen Ebenen könnt Ihr durch die gerenderten Landschaften flitzen und Euren Kumpels Bomben um die Ohren hauen, daß es nur so kracht. Schon in diesem Herbst wird BOMBERMAN 64 für das Nintendo64 in Deutschland erhältlich sein. Da kommt Bombenstimmung auf!

Club Nintendo Online News

CLUB Nintendo ONLINE

Es ist soweit! Nach der Homepage von Nintendo gibt es nun auch eine e-mail Adresse, über die Ihr mit dem Club Kontakt aufnehmen könnt. Unter der Adresse **redaktion@nintendo.de** könnt Ihr uns Eure Meinung zur Homepage mitteilen. Habt jedoch Verständnis dafür, daß wir momentan noch nicht die Kapazitäten haben, um Eure e-mails online zu beantworten.

Manchmal kommt sie wieder!

Die Rede ist von der Nacht der Videospiele, die in zwei Nächten (15. 6. und 29. 6.) auf Super RTL ausgestrahlt wurde und Euch einige der bisherigen Spielehighlights für das Nintendo64 präsentierte. Aufgrund der hohen Einschaltquote von knapp 100.000 Zuschauern steht einer Fortsetzung der Club Nintendo Show nun nichts mehr im Weg.

Starwing 2 heißt nun LYLAT WARS!

LYLATWARS

Endlich ist es raus! Der endgültige europäische Titel des neuesten Abenteuers von Fox McCloud lautet LYLAT WARS! Neben dem einzigartigen Rumble-Pak verfügt das Spiel über noch einen weiteren Gag. Ihr könnt zu Beginn des Games wählen, ob Ihr zum deutschen Bildschirmtext die englische oder die original lylatianische Sprachausgabe hören wollt. Diese ist zwar schön anzuhören, jedoch relativ unverständlich, denn noch gibt es kein Wörterbuch für Lylatianisch...

Donkey Kong Wettbewerb

Wieder einmal hat sich gezeigt, daß für richtige Nintendo-Fans kein Rätsel zu schwer ist. Kistenweise erreichten uns Eure Postkarten mit der richtigen Lösung: 1981 trat Donkey Kong zum ersten Mal in einem Videospiel in Erscheinung!

Die Gewinner der begehrten Preise wurden unter sekretarieller Aufsicht ermittelt. Ein kleiner Trost für alle, die dieses Mal leer ausgegangen sind: Der nächste Wettbewerb kommt bestimmt! In diesem Heft habt Ihr sogar mehrmals die Chance, tolle Preise zu gewinnen.

Hier nun die glücklichen Gewinner:

1. Preis

ein More Fun Set 2 mit DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES) plus Donkey Kong Country Soundtrack CD geht an

Rebecca Frisch, Bobingen

2. Preis

ein Game Boy Pocket mit Donkey Kong Land 2 (GB) plus Donkey Kong Country Soundtrack CD geht an

Christian Meyer, Bremen

3. Preis

ein DKC2 – Diddy's Kong Quest (SNES) und DKC2 – Diddy's Kong Quest Spieleberater plus Donkey Kong Country Soundtrack CD geht an

Christian Baumann, Kirchanschöring

4. - 6. Preis

je ein Donkey Kong Country (SNES) und Donkey Kong Country Spieleberater plus Donkey Kong Country Soundtrack CD gehen an

Adam Chmurski, Neustrelitz

Jens Letsch, Oberröblingen

Frederik Loock, Waltrop

7. - 10. Preis

je ein Donkey Kong Land (GB) plus Donkey Kong Country Soundtrack CD gehen an

Alex Scheurich, Leidersbach

Alexander Scharein, Grevenbroich

Jasmin Houston, Limburg

Linus Neitzke, Menden

Die Club Nintendo Redaktion wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit ihren affigen Preisen!

Nintendo läßt auf der IFA die Reifen qualmen!

Vom 30. August bis zum 7. September 1997 steigt in Berlin wieder die Internationale Funkausstellung. Doch was wäre diese riesige Technik-Messe ohne einen Nintendo-Stand? Keine Sorge, wir sind natürlich auch in diesem Jahr wieder mit von der Partie. Nintendo wird in Berlin die kommenden Highlights für das Nintendo64 und die anderen Systeme präsentieren und damit

sicherlich für jede Menge Aufregung und freudestrahlende Gesichter bei den Videospiel-Fans sorgen. Am Nintendo-Stand könnt Ihr die neuen Games probespielen und Euch Ausschnitte der zukünftigen Nintendo64 Kracher anschauen. Ein absolutes Messe-Highlight wird das große Finale des MARIO KART 64 - Race 4 Fun-Wettbewerbs, das in Berlin vor Publikum und laufenden Kameras über die Bühne geht. Die besten MARIO KART 64-Fahrer aus der ganzen Republik treffen sich bei der Internationalen Funkausstellung, um den absoluten Champion auszumachen. Das Finale verspricht unglaubliche Spannung und Hochleistungssport der Videospiel-Extraklasse. Wir sehen uns auf der IFA!

Coole Klänge für Abonnenten!

Eine sagenhafte Überraschung erwartet diejenigen unter Euch, die sich jetzt dazu entschließen, das Club Nintendo POWER ABO zu erwerben. Zusammen mit der Auslieferung des Club Magazins erhaltet Ihr eine CD mit dem obercoolen Soundtrack zu SUPER MARIO 64. Alle Melodien, Musikstücke und sonstige akustische Leckerbissen des besten Spiels aller Zeiten befinden sich auf dieser Scheibe. Titel wie der „BIBBER BERG BLUES" oder das „HATZ HALLALI" lassen das Herz eines jeden Mariofans in die Höhe schlagen und die Boxen zu Höchstform auflaufen. Laßt Euch dieses einmalige Klangerlebnis nicht entgehen und bestellt am besten noch heute Euer ganz persönliches POWER ABO – die Bestellkarte findet Ihr weiter hinten in diesem Heft!

POWER ABO

NOW PLAYING

Die Spielelawine der Nintendo64-Kracher nimmt kein Ende. Kein Wunder also, daß alle Club Nintendo-Redakteure gebannt vor ihren Fernsehschirmen sitzen. Womit sie sich gerade beschäftigen? Also:

CLAUDE hat sich in seinem Büro verschanzt. Gerüchten zu Folge soll er sich wieder einen Toad-Mützchen über den Kopf gezogen haben und mit einer Bananenstaude bewaffnet den ganzen Tag MARIO KART 64 spielen.

JOHN sitzt seit einiger Zeit im Cockpit eines Arwings und versucht in LYLAT WARS, Herr der lylatianischen Sprache zu werden. Leider hapert es noch etwas mit seiner Aussprache…

MARKUS hat seinen Papierkorb an die Wand genagelt, John das NBA-Shirt geklaut und geht nun seinerseits bei NBA HANG TIME auf Körbejagd. Hin und wieder kann man ihn beobachten, wie er seine Techniken mit kleinen Papierkugeln perfektioniert.

THOMAS hat sich in einem Sportgeschäft mit den nötigen Utensilien ausgestattet und sitzt nun in voller Eishockey-Montur am Fernseher und spielt WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY. Aber trotz größter Anstrengungen kam noch kein Beobachter der NHL vorbei!

MARCUS' Arbeitsplatz ist derzeit ständig unter einer riesigen Staubwolke verborgen. Nur schemenhaft kann man erkennen, wie verbissen er den Controller bearbeitet, um möglichst bald in das BLAST CORPS-Team aufgenommen zu werden.

MARKO macht als alter Westernfan in LUCKY LUKE auf dem Super Nintendo die Prärie unsicher und zeigt den Bösewichten, was Recht und Ordnung ist. Seit Tagen steht er vor einer weißen Wand und versucht vergeblich, schneller als sein Schatten zu ziehen – bis jetzt erfolglos.

Challenge

Nachtschwärmer aufgepaßt! Im Juni präsentierte Euch die Club Nintendo Redaktion einen ganz besonderen Leckerbissen: DIE NACHT DER VIDEOSPIELE! Unter diesem Namen lief bei Super RTL des Nächtens ein Film, der Euch die neuesten Highlights für das Nintendo64 zeigte. Genau dieser schnuckelige Film bildet den Hintergrund für die aktuelle Challenge.

Wir möchten gerne von Euch wissen, wieviele Spiele insgesamt in den 30 Minuten Nintendo-Action gezeigt wurden.

Wer die Sendung per Videorekorder aufgezeichnet hat, besitzt natürlich gute Karten, um diese Frage richtig zu beantworten. Wer dies versäumt hat, muß sich eben etwas einfallen lassen. Vielleicht besitzt ja ein Freund oder Bekannter eine Kopie dieses grandiosen Meisterwerks.

Wie immer solltet Ihr Eure Antwort auf einer Postkarte unter dem Stichwort „Challenge" an die bekannte Redaktionsadresse schicken. Die zehn schnellsten Einsender werden wie gewohnt veröffentlicht!

Die Challenge des letzten Club-Magazins drehte sich um einen geflügelten Helden früherer Tage. Eigentlich haben wir gedacht, daß dieser Held leider in Vergessenheit geraten ist – aber Ihr habt uns durch Eure zahlreichen Einsendungen eines Besseren belehrt. KID ICARUS erfreut sich nach wie vor eines hohen Bekanntheitsgrades. Hier nun die zehn schnellsten Einsendungen mit der richtigen Lösung:

Yvonne Harms, Buchholz
Fatih Ülker, Lübeck
Bin-Han To, Frammersbach
Sven Gerstenmeier, Solingen
Patrick Bergner, Leipzig
Cuong de Huy, Michelstadt
Robert Linke, Rostock
Bodo Schramm, Markneukirchen
Sebastian & Florian Kleinschmidt, Wolfsburg
Pascal Maillard, Augen

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	Lufia	▲	3
3	SMW2 – Yoshi's Island	▼	2
4	Secret of Mana	■	4
5	Breath Of Fire II	■	5
6	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	■	6
7	Terranigma	■	7
8	Super Mario Kart	■	8
9	Super Metroid	▲	10
10	Kirby's Fun Pak	▼	9
11	Demon's Crest	■	11
12	Soul Blazer	■	12
13	Super Castlevania IV	■	13
14	Super Mario World	■	14
15	DKC2 – Diddy's Kong Quest	■	15
16	Illusion of Time	▲	18
17	Actraiser	▲	19
18	Donald in Maui Mallard	▼	16
19	Secret of Evermore	▼	17
20	Pinocchio	■	20

GAME BOY

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Mystic Quest	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	SML2 – Six Golden Coins	■	4
5	Donkey Kong Land 2	■	5
6	SML3 – Wario Land	■	6
7	Donkey Kong	■	7
8	Kirby's Block Ball	▲	9
9	Mole Mania	▼	8
10	Wario Blast	■	10
11	Wave Race	■	11
12	Tetris Attack	■	12
13	Adventure of Lolo	■	13
14	Donkey Kong Land	■	14
15	Kirby's Dream Land	▲	18
16	Hugo	▼	15
17	Pinocchio	▼	16
18	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▼	17
19	Battle Arena Toshinden	■	19
20	Street Fighter II	■	20

NINTENDO64

1	Super Mario 64	■	1
2	Mario Kart 64	▲	–
3	Turok – Dinosaur Hunter	■	3
4	Wave Race 64	■	4
5	International Superstar Soccer 64	▲	–
6	Star Wars – Shadows of the Empire	▼	2
7	NBA Hang Time	▲	–
8	Wayne Gretzky's 3D Hockey	▲	–
9	Pilotwings 64	▼	5
10	Fifa Soccer 64	▲	–

Georgia Dome, Atlanta

Spieleflut & Sonnenschein

Alle Jahre wieder treffen sich auf der E3, der Electronic Entertainment Expo, alle Anbieter von Video- und Computerspielhardware und Software zur größten und bedeutendsten Messe der Branche. Hier ist alles präsent, was im Videospielbereich Rang und Namen hat. Schließlich will jeder Anbieter den staunenden Fans das vorstellen, was bisher als gutbehütetes Geheimnis in den Entwicklungslabors der Programmierer ruhte. Keine Frage, daß auch Nintendo mit einem riesigen Stand auf der E3 vertreten war und gleich mehrere Überraschungen präsentierte.

Damit auch Ihr über alle wichtigen Ereignisse der Messe informiert seid, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut und uns persönlich für Euch auf der E3 umgeschaut. Nachdem die Messe in den letzten beiden Jahren in Los Angeles stattfand, war in diesem Jahr erstmals Atlanta Veranstaltungsort. Der Standortwechsel war vollzogen worden, da das zur Verfügung stehende Raumangebot in Los Angeles einfach nicht mehr ausreichte, um allen Anbietern adäquate Ausstellungsflächen zu bieten. Atlanta dagegen war mit dem World Congress Center und dem Georgia Dome bestens auf die Invasion der Game Industrie vorbereitet. Auf mehreren Tausend Quadratmetern war das zu bewundern und teilweise sogar zu testen, was in diesem oder im nächsten Jahr auf Euren heimischen Konsolen Einzug halten wird. mm

Traditionell findet am Tag vor Messebeginn eine Pressekonferenz statt, in der Nintendo neueste Produkte präsentiert und natürlich auch der Presse Rede und Antwort steht. Als erstes Thema der Konferenz wurde das Geheimnis gelüftet, welches Spiel sich hinter dem Arbeitstitel DREAM verbirgt. BANJO KAZOOIE ist der Titel dieses traumhaften Spiels, das gleich zwei neue Charaktere beinhaltet. Ebenfalls aus dem Hause ***RARE*** stammen zwei weitere Highlights für das Nintendo64, CONKER'S QUEST und GOLDEN EYE. Doch auch im Hause Nintendo war man nicht untätig.

Erste Bilder von F-ZERO 64, TETRISPHERE, BODY HARVEST und neue Demosequenzen von ZELDA 64 lösten einen begeisterten Beifall aus. Untermalt wurde die Präsentation von einem Video, das in beeindruckenden Bildern die eben genannten Spiele und viele weitere neue Nintendo-Highlights präsentierte.

Im weiteren Verlauf der Konferenz gab es noch mehr Überraschungen. So wurde verkündet, daß ***RARE*** seine Zusammenarbeit mit Nintendo weiter intensiviert hat und das die Preise für Spiele von Lizenzfirmen (z.B. TUROK) mit sofortiger Wirkung gesenkt werden. Außerdem wurden weitere Details des 64DD-Laufwerks verraten. Dieses wird nun definitiv beschreibbar sein, Ihr könnt also beispielsweise Eure eigenen Charaktere kreieren und bestimmte Routinen im Spiel verändern. Darüber hinaus wird das 64DD über eine Modemfunktion verfügen. Das bedeutet, daß Ihr über Telefonleitung mit einem Freund simultan das gleiche Spiel spielen könnt.

Atlanta '97 – hier waren nicht nur die Spiele heiß. Temperaturen bis 40°C.

Obgleich der Schwerpunkt auf Nintendo64-Produkten lag, wurden auch Game Boy und Super Nintendo nicht vergessen.

Hinter DREAM verbirgt sich ein gar traumhaftes Spiel: BANJO KAZOOIE!

Die ersten Bilder von F-ZERO 64 waren mehr als beeindruckend

Hüpfi-Hü! Willkommen in der Nintendo-Familie, Conker!

Mit James Bond auf Agentenjagd. GOLDEN EYE 007.

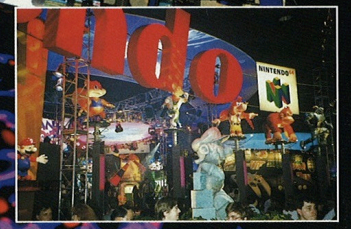
Desweiteren gibt es ab sofort eine Nintendo-Sportserie. Unter dem Namen Nintendo Sports und unter Mitwirkung der Experten für Sportspiele, Electronic Arts, ist eine wahre Flut von Sportspielen geplant, die exklusiv nur auf dem Nintendo64 erscheinen werden. Bereits fertiggestellt sind ein Baseballspiel, ein Footballspiel, ein Wrestlingspiel sowie mehrere Rennspiele.

Der Nintendo-Stand. Größer, schöner und lauter als alle anderen.

E3, TAG 1

Am ersten Tag führte uns unser Weg zunächst zum Nintendo-Stand, der allein durch seine Größe zu beeindrucken wußte. Nicht selten hatte man den Eindruck, sich auf dem riesigen Areal verlaufen zu haben. Doch für diesen Fall waren stets einige gutaussehende Helferinnen zur Stelle, die ganz genau wußten, wo es lang ging. Visuelle Schwerpunkte gab es gleich mehrere. Besonders die beiden mächtigen Arwing-Fighter, in denen man in einer düsteren Halle platznehmen konnte und das Spiel testen konnte, erregten großes Aufsehen. Gleich am ersten Tag fand hier ein Wettbewerb statt, bei dem aus-gewählte Spieler gegen Mastermind Miyamoto antreten durften. Aber auch der riesige Medizinmann aus BANJO KAZOOIE zog viele Blicke auf sich. In seiner eigenen Oase beherbergte er gleich mehrere Versionen des Spiels, von dem bereits die ersten beiden Level spiel-bar waren. In diesem Bereich wurde auch CONKER'S QUEST präsentiert.

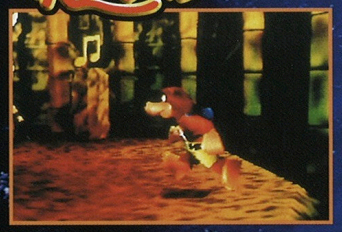
Weiterer Blickfang war sicherlich die NINTENDO SPORTS Arena, in der alle neuen Sportspiele gezeigt wurden und wo sich auch so mancher Star der Spiele zur Autogrammstunde einfand. Besonders der Auftritt einiger WCW-Wrestler (u.a. Rick Flair) erfreute sich großer Beliebtheit. Als besonderen Gag bot die Sportsarena noch die Möglichkeit, sich als Baseballpitcher oder Catcher zu versuchen. Großen Zustrom hatte auch der Gang mit den Nintendo64 Neuheiten zu verbuchen. Hier gab es unter anderem Spielbare Versionen von TETRISPHERE, HEXEN, MACE: THE DARK AGE, DARK RIFT, EXTREME-G, TOP GEAR RALLY und WAR GODS zu begutachten. Ein weiteres Highlight war die GOLDEN EYE Sektion. Hier konnte man nicht nur das Spiel antesten, sondern sich auch im Smoking, zusammen mit zwei rassigen Schönheiten, ablichten lassen.



Natürlich waren auch Game Boy und Super Nintendo auf der Messe noch ein Thema. Beide Systeme hatten ebenfalls einen eigenen Bereich innerhalb des riesigen Nintendo-Areals.

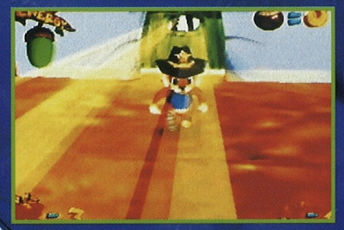
BANJO KAZOOIE

Der neue Hit aus dem Hause Rare war das Gespräch der E3. Banjo Kazooie ist ein 3-D-Jump'n'Run, das in punkto Grafik, Gameplay und Spielwitz neue Maßstäbe setzt. Helden des Spiels sind der Bär Banjo und der Vogel Kazooie, der sich im Rucksack seines Freundes befindet und bei Bedarf eingesetzt werden kann. Ein Team, das sich optimal ergänzt. Während Banjo für die Gegnerbekämpfung zuständig ist, liegen Kazooies Hauptaufgaben im Meistern von Steilhängen und im Ausführen von spektakulären Flugmanövern. Ziel des Spiels ist es, in den verschiedensten Leveln Puzzleteile zu sammeln, die sich dann später zu einem Gesamtkunstwerk zusammenfügen.



CONKER'S QUEST™

Neben Banjo Kazooie präsentierte Rare noch einen weiteren Hammer, von dessen Existenz bisher niemand wußte. Conker's Quest ist ein farbenfrohes 3-D-Jump'n'Run, das besonders durch seine beiden Hauptdarsteller Conker und Berri zu begeistern weiß. Kaum ein anderes Videospielpärchen zuvor, tobte so rasant und actionreich durch die Landschaft wie unsere beiden kleinen Freunde. Ähnlich wie Donkey Kong Country verfügt auch dieses Spiel über eine Tag-Team-Option, die es Euch ermöglicht, jederzeit die Spielfigur zu wechseln. Entweder Ihr spielt mit Conker oder mit seiner nicht minder putzigen Freundin Berri. Im Spiel geht es darum, gestohlene Gegenstände wiederzubeschaffen und einige gefangene Kollegen der beiden zu befreien. Dabei stehen den beiden Turteltäubchen verschiedene Gefährte und Hilfsmittel zur Verfügung.



MISCHIEF MAKERS

Mischiefs Makers ist – wie auch Yoshi's Island 64 – zwar ein zweidimensionales Spiel, überrascht allerdings durch viele grafische Gags und hervorragend animierte Endgegner. Zweifelsohne ein etwas anderes Jump'n'Run, das sehr japanisch wirkt, aber gerade deshalb auch sehr interessant ist. Noch dazu verfügt das Spiel über eine komplexe Storyline, die Mischief Makers ebenfalls von den recht spärlichen Handlungen anderer Jump'n'Runs unterscheidet.

TETRISPHERE

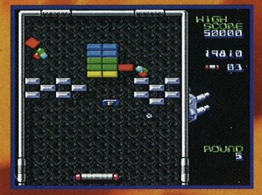
Auch in der Tetris-Saga wurde eine neues Kapitel aufgeschlagen. Das dreidimensionale und völlig innovative Tetrisphere begeisterte das Publikum und verursachte lange Schlangen an den Displays. Das Konzept des Spiels ist diesmal etwas anders als bei den Vorgängern. Zwar geht es wieder einmal darum, Reihen zu bilden und aufzulösen, doch diesmal ist Ziel des Spiels, die im Inneren der Kugel gefangenen Wesen zu befreien. Dies gelingt Euch durch schnelles Kombinieren der einzelnen Bauteile.

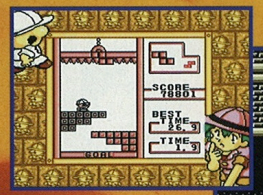
GOLDENEYE 007

Ähnlich beeindruckend wie Turok ist auch Golden Eye 007. In diesem Spiel schlüpft Ihr in die Rolle von James Bond und müßt 18 verschiedene Missionen in sieben Leveln bewältigen. Dabei geht es im Spiel nicht um sinnloses Geballer, sondern um detektivische Lösungen der einzelnen Aufgaben. Natürlich könnt Ihr als James Bond auf ein riesiges Arsenal an Hilfsmitteln zurückgreifen, das Euch die Bewältigung der Aufgaben vereinfacht. Neben einer Vier-Spieler-Option unterstützt Golden Eye 007 auch das RUMBLE PAK!

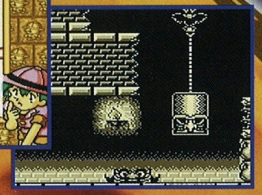
Auch vom erfolgreichsten Handheld aller Zeiten gab es Neues zu berichten. Neben neuen Spielen wie Tetris plus, Wario Land 2, Donkey Kong Land 3, Disney's Hercules, The Lost World: Jurassic Park, Lamborghini American Challenge und Golden Eye 007 wurde auch die GAME BOY POCKET SPECIAL EDITION vorgestellt, die in sechs verschiedenen Farben erhältlich sein wird.

Tetris Plus ▶





Wario Land 2 ▼



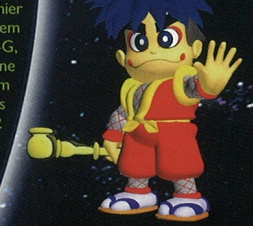
◀ Arkanoid

Beim Super Nintendo setzte man vor allem auf Klassiker. Gleich mehrere Klassikserien wurden vorgestellt, in denen sich viele Bestseller wiederfinden. Dennoch gab es auch einige neue Spiele zu bestaunen. So zum Beispiel den Spielhallenklassiker Arkanoid und Kirby's Dreamland 3, ein ausgeklügeltes Jump'n'Run, das Kirby einmal mehr in Hochform präsentiert. Auch die Super Nintendo-Version von Kirby's Star Stacker wurde präsentiert und fand sofort einige begeisterte Fans.

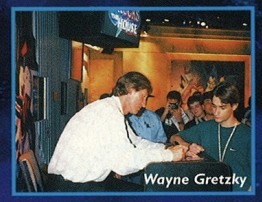
E 3, TAG 2

Auch wenn wir uns nur schwerlich vom Nintendo-Stand trennen konnten, so mußte es doch sein. Schließlich wollten wir auch den Lizenzherstellern wie **ACCLAIM, MIDWAY** und **HUDSON** einen Besuch abstatten.

ACCLAIM hatte ebenfalls einen beachtlichen Stand zu bieten, der gleich mit mehreren Leckerbissen lockte. Freuen darf man sich hier besonders auf Mystical Ninja 64, das sich in dreidimensionalem Gewand und mit hervorragenden Gameplay präsentierte und Extreme-G, ein hyperschnelles Cyber-Rennspektakel, das uns besonders durch seine Geschwindigkeit und seinen fließenden Streckenaufbau beeindruckte. Acclaim arbeitet außerdem an NFL Quarterback Club'98 und einer Umsetzung des PC-Spiels Forsaken. Streng geheimgehalten wurden alle Infos, die Turok 2 betreffen. Fest steht jedoch, daß bereits an dem Spiel gearbeitet wird und das die Handlung diesmal nicht im Dschungel spielt. Nicht minder gut funktioniert die Geheimhaltung auch bei Dracula 3-D (Castlevania 64). Auch hier darf man sich auf eine große Überraschung gefaßt machen. Das gesamte Spiel wird in 3-D gestaltet.



Auch der Mystical Ninja feiert sein Comeback auf dem N64.



Wayne Gretzky

MIDWAY bot an seinem Stand einige sehr originelle Aktionen. Livemusik, Autogrammstunden, Wettbewerbe und vieles mehr. Zudem liefen andauernd diverse Spielcharaktere in Riesenausführung durch die Deko, was hier und da zu einigen ungewollten Kollisionen führte. Unter dem Motto ‚Midway Rocks The House' wurde den Besuchern hier jedenfalls kräftig eingeheizt. Als dann auch noch Wayne Gretzky zur Autogrammstunde kam, brach die Hölle los. Binnen Minuten bildete sich eine kilometerlange Menschenschlange, die das Treiben in der riesigen Halle hier und da lahmlegte. Neben Wayne Gretzky's 3D Hockey waren die Attraktionen hier das Rennspektakel San Francisco Rush, die Umsetzung des Ego-Shooter-Klassikers Quake, das Kampfsportspiel Sub Zero (neuestes Sequel der MK-Saga) und das Tech-Adventure Robotron 64.

San Francisco Rush

HUDSON erfüllt noch in diesem Jahr vielen Spielern einen Traum, Bomberman 64. Diese neueste Umsetzung des bekannten Bomberman-Spielprinzips präsentiert sich in völlig neuer Form, komplett dreidimensional und mit einigen neuen Features. Neben diesem Highlight präsentierte Hudson mit Dual Heroes noch ein attraktives Kampfsportspektakel, das bei uns ebenfalls einen sehr guten Eindruck hinterließ.

Bomberman 64

Superman

Auch **TITUS** wartete mit gleich zwei neuen Spielen für das Nintendo64 und einem neuen Game Boy Spiel auf. Lamborghini64 ist ein erstklassiges Rennspiel, das auch über einen Zwei-Spieler-Modus verfügt und in Superman: The Animated Series bestreitet der wohl bekannteste aller Superhelden neue Abenteuer. Diese Spiel wird übrigens auch für den Game Boy erhältlich sein. Desweiteren arbeitet **TITUS** zur Zeit an einer Umsetzung von Virtual Chess für das Nintendo64.

Lamborghini 64

OCEAN präsentierte von dem langerwarteten Mission: Impossible leider nur einige neue Demosequenzen, die allerdings sehr vielversprechend waren. Das Spiel wird nun definitiv eines der ersten Spiele für das 64 DD sein. Macht Euch auf ein Adventure der Extraklasse gefaßt! Neben dieser Neuigkeit präsentierte **OCEAN** mit Multi Racing Championship noch ein Rennspiel, das grafisch ebenfalls einen hervorragenden Eindruck machte.

Mission: Impossible

Ein weiteres bekanntes Rennspiel kommt von **KEMCO**. Mit Top Gear Rally findet die bekannte Rennserie, die bereits auf dem Super Nintendo für Furore sorgte, ihre Fortsetzung. Die gewohnt umfangreichen Spieloptionen wurden für die 64-Version noch erweitert. Außerdem sind diesmal mehr als zehn verschiedene Fahrzeuge am Start.

INTERPLAY präsentierte das wohl witzigste Prügelspiel aller Zeiten, Clay Fighter 63 1/3. Unter den Fightern befindet sich diesmal auch ein alter Bekannter, der bereits in einem Super Nintendo Spiel einen großen Auftritt hatte, Booger Man. Das Spiel verfügt über viele witzige und verblüffende Moves und ist in seiner Art einfach einzigartig. Laßt Euch überraschen!

Clay Fighter 63 1/3

E 3, TAG 3

Nachdem wir uns bisher hauptsächlich mit den Spielen beschäftigt hatten, war es nun an der Zeit, sich mit den Machern der Meisterwerke zu unterhalten. Natürlich war es unmöglich, sich mit allen kreativen Köpfen zusammenzusetzen, deshalb konzentrierten wir uns auf einige wenige.

Interessiert hat uns vor allem der Ideengeber des neuen RARE-Krachers BANJO KAZOOIE. Wir trafen den jungen Engländer Gregg Mayles in der Nintendo-Lounge und erhielten einige wirklich sehr interessante Infos.

Als nächstes auf unserer Wunschliste befand sich das Kreativteam von LYLAT WARS, das sich aus gleich drei Verantwortlichen zusammensetzt. Shigeru Miyamoto war für Produktion und Leitung zuständig, Takaya Imamura für das Design und Ashura Itoh für Story und Konzept. Wir trafen uns mit den beiden Erstgenannten und hatten im Gespräch die Gelegenheit, uns von den kreativen Fähigkeiten der beiden Genies zu überzeugen.

Schließlich war es uns noch vergönnt, ein Gespräch mit Robert Stevens, dem Vice-President von TITUS zu führen, der nicht nur für LAMBORGHINI 64 verantwortlich ist, sondern auch für das ansfehende SUPERMAN-Adventure für das Nintendo64.

Näheres zu den Gesprächen mit den Programmierern findet Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben.

Der neue Nintendo-Held und...

...Gregg Mayles, der geistige Vater von BANJO KAZOOIE.

*Robert Stevens von **TITUS** vor einem original Lamborghini*

Miyamoto und Imamura bei der Präsentation von LYLAT WARS.

DIE LISTE

Nachfolgend findet Ihr eine Liste der wichtigsten auf der E3 angkündigten Nintendo 64-Titel. Bei den Namen handelt es sich teilweise noch um Arbeitstitel.

AEON FLUX
AERO FIGHTERS ASSAULT
ATTACK!
BANJO KAZOOIE
BATTLE DANCER
BEAVIS & BUTTHEAD
BLADE & BARREL
BODY HARVEST
BOMBERMAN 64
BUGGIE BOOGIE
CASTLEVANIA 64
CENTIPEDE X
CLAYFIGHTER 63 1/3
CLIMBER
COMMAND & CONQUER
CREATOR
CRUIS'N WORLD
DARK RIFT
DONKEY KONG WORLD
DUAL HEROES
DUKE FOREVER
DUKE NUKEM 64
EARTHBOUND 64
EARTHWORM JIM 64
EXHUMED 64
EXTREME-G
F-1 POLE POSITION
F-1 RACING
F-ZERO 64
FIFA: ROAD TO WORLDCUP '98
FIRE EMBLEM 64
FISHING
FLIGHTS OF THE UNITED NATION
FORSAKEN
FREAK BOY
GHOULS 'N' GHOSTS 64
GOLDEN EYE 007
GOLF
GRAND PRIX RACE
GREAT EMPEROR OF THE JUNGLE
HEXEN
JEOPARDY
JOUST X
LOST WORLD
KIRBY 64
KIRBY'S AIR RIDE
LAMBORGHINI 64
LEGEND OF ZELDA 64, THE
LOADRUNNER 64
LOONEY TUNES
LYLAT WARS
MACE-THE DARK AGES
MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR.
MAGIC:THE GATHERING
MARIO PAINT 64
MISCHIEF TROUBLEMAKERS
MISSION:IMPOSSIBLE
MLBPA BOTTOM OF THE 9TH
MK MYTHOLOGIES:SUB ZERO
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
MYSTICAL NINJA 64
NAGANO OLYMPICS
NBA IN THE ZONE '98
NBA LIVE
NBA JAM EXTREME
NFL QUARTERBACK CLUB
NHL BREAKAWAY '98
OGRE BATTLE SAGA
PGA TOUR
PILOTWINGS 64 II
POCKET MONSTERS
POWER LEAGUE 64
POWER PRO BASEBALL
PRO WRESTLING
QUAKE 64
QUEST 64
QUEST FOR CAMELOT
REBEL MOON REVOLUTION
REV LIMIT
ROBOTECH:CRYSTAL DREAMS
ROBOTRON X
SAN FRANCISCO RUSH
SILICON VALLEY
SIM CITY 2000
SIM CITY 3000
SIM CITY 64
SIM COPTER
SCHLÜMPFE 64, DIE
SPOOKY
STREETS OF SIM CITY
SUPERMAN:THE ANIMATED SERIES
SUPER TURRICAN 64
TALES OF PHANTASIA 2
TETRISPHERE
TOMB RAIDER 64
TONIC TROUBLE
TOP GEAR RALLY
TUROK 2
TWISTED EDGE SNOWBOARDING
ULTRA DESCENT
UNREAL
VIRTUAL CHESS
WAR GODS
WCW VS. NWO:WORLD TOUR
WHEEL OF FORTUNE
WILD CHOPPERS
WWF '98
YOSHI'S ISLAND 64

...UND VIELE MEHR!

Mario regt die grauen Zellen an!

Ihr alle kennt Mario, wie er durch Eure Lieblingsvideospiele saust, den Gegnern ordentlich eins auf die Mütze gibt und vorzugsweise seine geliebte Prinzessin befreit. Aber wußtet Ihr, das der freundliche Klempner mit der blauen Latzhose auch ein großer Quiz- und Rätselfan ist? Wenn nicht, dann ist es höchste Zeit, einen Blick in das SUPER MARIO Quizbuch zu werfen! Dieser Mega-Spaß für junge Quizfreunde stellt Euer Wissen auf eine harte Probe.

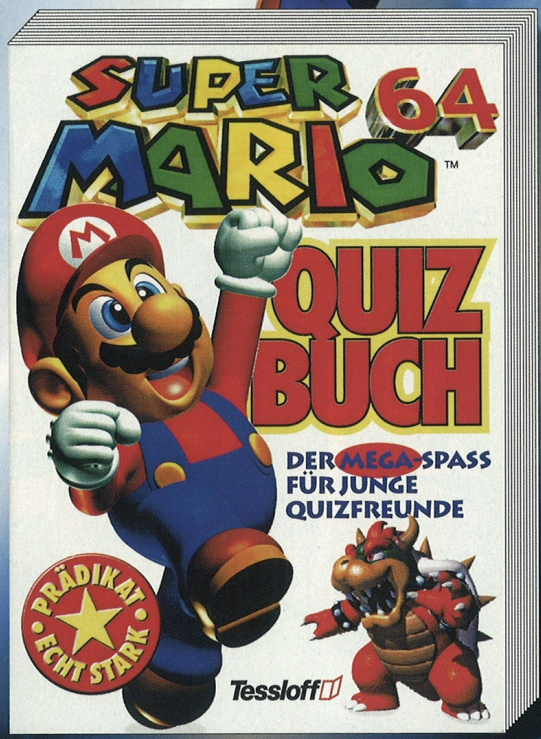
Wer weiß Bescheid?

Auf 256 Seiten bietet Euch das Buch aus dem Tessloff-Verlag über 400 knifflige Fragen aus den Wissensgebieten Sport, Technik, Geschichte, Naturwissenschaften und Tierwelt. Natürlich findet Ihr in Marios Quizbuch auch sämtliche Antworten. Alle, die mehr wissen wollen, werden an diesem Buch Ihre Freude haben. Es kostet DM 12,80 und ist ab sofort überall im Buchhandel erhältlich.

Für die ganz Schlauen und Schnellen gibt es eine Extra-Chance. Der Tessloff-Verlag hat uns freundlicherweise 20 Exemplare des tollen Quizbuches zur Verfügung gestellt. Die verlosen wir unter allen Einsendern, die die folgenden drei Fragen aus Marios Quizbuch richtig beantworten:

1. **Woraus bestehen die Stoßzähne eines Elefanten?**
2. **Wer gewann 1996 die Europameisterschaft im Fußball?**
3. **Wie lange braucht das Licht der Sonne zur Erde?**

Schickt Eure Postkarte mit den drei richtigen Antworten an die bekannte Club Nintendo-Adresse, die Ihr auch im Impressum findet, unter dem Stichwort „Mario-Quiz". Einsendeschluß ist der 25. August 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

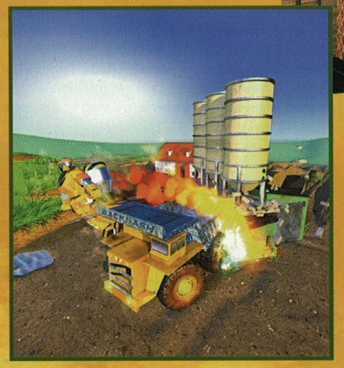


AUS DEM HAUSE RARE STAMMT DIESES EXPLOSIVE ACTIONSPEKTAKEL DER BESONDEREN ART. BLAST CORPS FÜR DAS NINTENDO64 VEREINIGT MEHRERE SPIELVARIANTEN UND PRÄSENTIERT SICH ALS ABSOLUTES ACTION-POWERMODUL, GEPAART MIT EINIGEN STRATEGISCHEN HERAUSFORDERUNGEN. (JK)

BLAST CORPS™

© 1997 NINTENDO/RARE. GAME BY RARE.

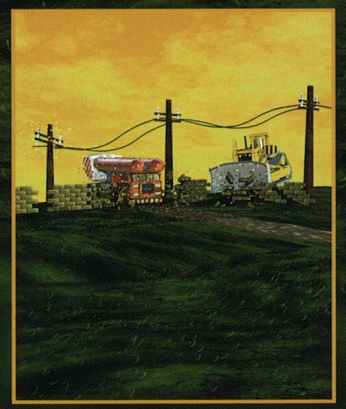
EIN TEAM, DAS FÜR FURORE SORGT!



Das BLAST CORPS-Team, eine Truppe verwegener Spezialisten, hat es sich zur Aufgabe gemacht, alte, verrottende Städte zu sanieren; das heißt, die maroden Gebäude einzureißen und somit Platz für neue Bauprojekte zu schaffen. Den Mitgliedern des Teams stehen hochtechnologische Vehikel zur Verfügung, die über besondere Fähigkeiten verfügen. Jeder einzelne dieser mächtigen PS-Boliden wurde entwickelt, um Gebäude und andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Walzend, plättend, rammend oder schießend wird alles dem Erdboden gleich gemacht. Wer nun den Eindruck bekommen hat, daß es sich bei diesem Spiel um einen reinen Akt der zügellosen Zerstörung handelt, der täuscht sich gewaltig. Hinter all diesen Zerstörungen steckt ein edler Hintergedanke. Denn, wie sollte es auch anders sein, die Menschheit befindet sich in großer Gefahr. Das BLAST CORPS-Team ist die einzige Organisation, die die Möglichkeit hat, die drohende Katastrophe abzuwenden.

EXPLOSIONSGEFAHR!

Ein großer Truck befördert atomare Sprengköpfe. Das fatale an der Sache ist, daß die Sprengköpfe leckgeschlagen sind und kurz vor der Kernschmelze stehen. Zu allem Übel kommt noch hinzu, daß sich der automatische Pilot des Hightech-Trucks eingeschaltet hat und nicht mehr zu deaktivieren ist. Führerlos fährt der Transporter durch die Landschaft und droht mit Hindernissen, die ihm im Weg stehen, zu kollidieren. Das BLAST CORPS-Team wird damit beauftragt, dem Transporter alles aus dem Weg zu räumen, was eine Detonation verursachen könnte. Schafft es das Team nicht, die Gebäude einzureißen, bevor der Truck mit ihnen zusammenstößt, droht der Menschheit ein atomarer Super-GAU. Neben dieser Aufgabe, müssen die Mitglieder des Rettungsteams noch sechs Wissenschaftler ausfindig machen, die eine kontrollierte Explosion des Transporters planen, um so die Gefahr einer atomaren Katastrophe abzuwenden.



FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

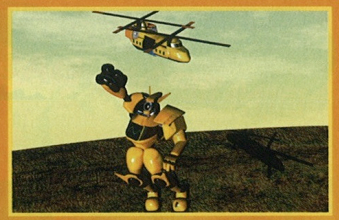
Nicht nur die völlig neuartige Spielidee weiß zu begeistern, auch das knifflige Leveldesign des 64-MBit Moduls ist vom Allerfeinsten. Hier kommt man nicht mit Hauruck und Brachialgewalt ans Ziel, sondern mit Geschicklichkeit und Strategie, wobei jedes Level nach einem neuen Lösungsweg verlangt. Dabei unterstützt Euch ein deutscher Bildschirmtext, der Euch genauestens über Fahrzeuge und Missionen informiert.

Neben den abwechslungsreichen Leveln und der Vielzahl an Fahrzeugen sind es vor allem die vielen verrückten Auszeichnungen und Beförderungen innerhalb des BLAST CORPS, die eine langanhaltende Spielmotivation garantieren. Natürlich verfügt auch BLAST CORPS über die Möglichkeit, Euren Spielstand auf dem Controller-Pak zu speichern.

Wer in Sim City Spaß beim Aufbau der Städte hatte, der wird hier garantiert doppelten Spaß beim Abriß haben!

Designed für das N64 Controller Pak™

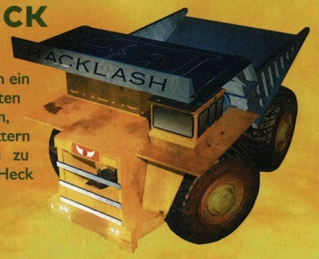
DAS FUTURISTISCHE ARBEITSMATERIAL



Wie bereits erwähnt, stehen den Mitgliedern des BLAST CORPS-Teams hochmoderne Abrißvehikel zur Verfügung. Vom Bulldozer bis hin zum utopisch anmutenden XR7-Protocrash wird alles eingesetzt, was einen Motor hat uns sich auf die eine oder andere Art fortbewegen kann. Jedes der Fahrzeuge hat seine Vor- und Nachteile. Deshalb gehört es mit zu Euren Aufgaben, Euch für ein Vehikel zu entscheiden. Auch kann es vorkommen, daß in einem Level mehrere verschiedene Fahrzeuge von Euch eingesetzt werden müssen. Außer den Fahrzeugen, die Ihr in den Hauptleveln benötigt, gibt es noch Bonusfahrzeuge, mit denen Ihr in den Extralevels fahren könnt. Diese Gefährte haben meist keine zerstörerische Fähigkeiten, sind aber sehr schnell unterwegs und unabdingbar, wenn es darum geht, Bestzeiten zu erzielen. Hier aber zunächst die wichtigsten Vehikel:

MONSTERTRUCK

Die Kipplade dieses Gefährtes besteht aus dem besten Stahl, der je geschmolzen wurde. Um ein Gebäude auf dem schnellsten Weg beseitigen zu können, müßt Ihr das Gefährt ins Schlittern bringen und versuchen, das zu zerstörende Objekt mit dem Heck des Trucks zu treffen.



TURBOBUGGY

Dieser Flitzer hat eine stahlverstärkte Unterseite. Ihr solltet versuchen, über Hügel zu fahren, um einen Sprung auszuführen und so auf die zu zerstörenden Gebäude zu fallen. Eine weitere Fähigkeit des Turbobuggys ist der Turbobooster. Drückt Ihr die L- oder R-Taste, dann sorgt die Nitroeinspritzung für eine kurzzeitige Beschleunigung.

DONNERFAUST & CRASHOLATOR

Sitzen die Mitglieder des BLAST CORPS-Teams in diesen riesigen, Battletech-Kampfmaschinen ähnlichen, Anzügen, dann geht es richtig rund. Rennend oder rollend wird alles niedergewalzt, was nicht fortlaufen kann.

J-BOMB

Ähnlich wie bei PILOTWINGS 64 der Rocket Belt, versetzt Euch das J-Bomb in die Lage, durch die Luft zu düsen. Habt Ihr ein Ziel unter Euch ausgesucht, müßt Ihr lediglich noch den B-Knopf drücken, um eine gewaltige Stampfattacke nach unten auszuführen. Was dann noch steht, kann nicht von dieser Welt sein.

ROCKET CRUSHER

Einen Feuerstuhl im wahrsten Sinne des Wortes könnt Ihr hier steuern. Der Rocket Crusher kann hochexplosive Raketen abfeuern, die ihre vernichtende Kraft an den Objekten ablassen. Allerdings ist die Bestückung des Gefährtes mit den Raketen begrenzt und Ihr müßt von Zeit zu Zeit Munitionskisten aufnehmen, um den Crusher wieder zu laden.

XR7-PROTOCRASH

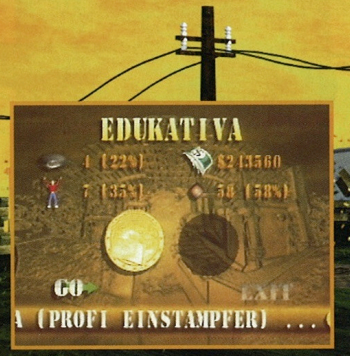
Den Wissenschaftlern schwebte für dieses Vehikel eine Symbiose aus einem Schlepper und einem Vorschlaghammer vor. Herausgekommen bei diesem Experiment ist ein Gefährt, das mit unglaublicher Power seitliche Hämmer ausfahren kann. Was auch immer sich seitlich von diesem Gefährt befindet, hat keine Chance, noch lange zu bestehen.

BULLDOZER

Der Bulldozer bewegt sich langsam durch die Landschaft. Seine große Schaufel ist jedoch alles andere als ein weiteres nettes Werkzeug mit dem der Hobby-Handwerker seine Auffahrt freischaufeln kann. Die stahlverstärkte Schaufel bricht mit brachialer Gewalt in den härtesten Beton und läßt die Herzen der coolsten Abrissexperten höher schlagen.

POWERITEMS!

Neben den gewaltigen Gefährten des BLAST CORPS, gibt es noch eine Vielzahl weiterer wichtiger Utensilien. Die RDU-Einheiten beispielsweise sind Signalpunkte, die alle aktiviert werden müssen, um ein Level komplett zu lösen. Kommunikationspunkte erlauben es Euch, Verbindung mit dem Hauptquartier aufzunehmen. Dadurch werden Euch Wege zu neuen Leveln eröffnet, die Ihr auf der Weltkugel betreten könnt. Natürlich bekommt Ihr diese Kommunikationspunkte nicht auf einem Silbertablett präsentiert. Hier heißt es wirklich, die Level abzugrasen und nach den Kommunikationspunkten zu suchen. Wer etwas Geduld aufbringt, findet in einigen der zahlreichen Level sogar zwei Kommunikationspunkte.



In diesem Level gibt es noch einiges zu tun!

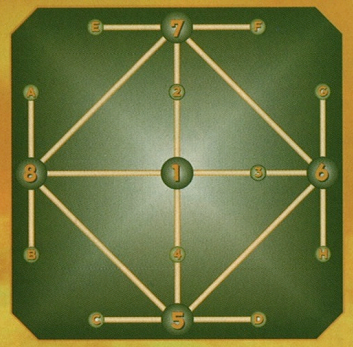
Jawoll, für tolle Leistungen gibt es Beförderungen!

DIE MISSIONEN DER HOFFNUNG!

Das Hauptziel in BLAST CORPS ist es, den Weg für den Transporter freizulegen. In jedem Level sind Medaillen zu erringen. Eine Medaille gibt es für die Freilegung des Weges und eine für das Auffinden aller RDU-Einheiten (Radiation Dispersal Units), die Rettung der Überlebenden und die totale Zerstörung aller Objekte. Von Zeit zu Zeit werdet Ihr, abhängig von den erreichten Auszeichnungen, befördert. Je nachdem, welche Medaille (Gold, Silber oder Bronze) Ihr erringt, erhaltet Ihr eine bestimmte Anzahl von Rangpunkten. Nach jeweils 12 erzielten Rangpunkten winkt eine Beförderung. Innerhalb der BLAST CORPS Hierarchie könnt Ihr insgesamt 31 verschiedene Titel erringen.

LASST DEN ABRISS BEGINNEN!

Die nachfolgende Darstellung zeigt Euch 16 Stationen des Easy Levels. Ihr seid nicht gezwungen, die Reihenfolge einzuhalten und könnt selbst entscheiden, welchen Weg Ihr nehmen wollt. Um alle Level zu finden, müßt Ihr natürlich die Kommunikationspunkte ausfinding machen. Die Level in BLAST CORPS setzen sich aus drei Komponenten zusammen: Haupt-, Trainings- und Bonuslevel. Die Trainingslevel solltet Ihr auf jeden Fall spielen, damit Ihr für die späteren Aufgaben gewappnet seid und Eure Arbeitsvehikel bestens beherrscht.



LEGENDE

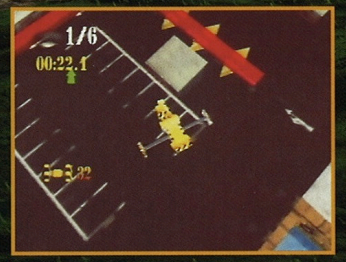
HAUPT- UND TRAININGSLEVEL

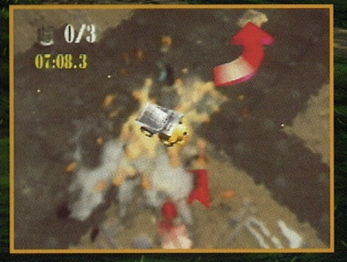
(1) EDUKATIVA
(2) XR7-PROTOCRASH
(3) J-BOMB
(4) MONSTERTRUCK
(5) SILBERSTADT
(6) CHAOSDISTRIKT
(7) MULTIPLIA
(8) GROBSTADT

BONUSLEVEL

(A) JADEPLATEAU
(B) HOFFNUNGSKAI
(C) AQUALONIA
(D) BILLIARDBOOM
(E) SPIEGELSTRASSEN
(F) TEMPOFABRIK
(G) BASALKA
(H) GROSSGIESSEREI

DIE TRAININGSLEVEL





(2) XR7-PROTOCRASH

In diesem Level habt Ihr etwas mehr als eine Minute Zeit, um mit den Seitenteilen dieses seltsamen Gefährtes alle Gebäude aus dem Weg zu trümmern. Die blauen Kisten, die Ihr unterwegs findet, solltet Ihr einsammeln, denn sie sorgen dafür, daß dem Gefährt die Ramm-Munition nicht ausgeht.

(3) J-BOMB

In sechs Minuten müßt Ihr sieben Gebäude einstampfen. Hört sich einfacher an, als es ist. Sorgt dafür, daß Ihr mit Eurem J-Bomb möglichst schnell an Höhe gewinnt und zielt dann genau auf die Mitte eines Gebäudes, um eine optimale Durchschlagskraft zu erreichen. Trefft Ihr nur die Kante eines Objekts, wird nur wenig zerstört und Ihr müßt noch einmal hinauffliegen, um eine erneute Stampfattacke auszuführen.

(4) MONSTERTRUCK

Mit der stählernen Kipplade des Monstertrucks müßt Ihr in ca. sieben Minuten drei Gebäude einreißen. Beschleunigt und drückt die R-Taste Eures Controllers, um den Truck ins Schlittern zu bringen und die Objekte mit dem Heck zu treffen. Diese Technik solltet Ihr unbedingt beherrschen, da Ihr in späteren Leveln mit dem Monstertruck ganze Landschaften einreißen müßt.

DIE BONUSLEVEL

FIRST LOOK

(A) JADEPLATEAU

In vier Minuten und zwölf Sekunden müßt Ihr vier Runden fahren. Gleich zu Beginn des Levels habt Ihr die Auswahl zwischen vier verschiedenen Vehikeln. Wer sich für den Bulldozer entschieden hat, kann eine Abkürzung finden, indem er die Gebäude einreißt.

(B) HOFFNUNGSKAI

An diesem Kai befinden sich viele Container, die Ihr zerstören müßt. Die Zeit ist knapp bemessen und Ihr müßt Euch höllisch sputen. Der Schaden, den Ihr anrichtet, wird in Dollar angegeben. Jede Kiste ist einige tausend Dollar wert und Ziel ist es, 1.000.000 $ Schaden in drei Minuten zu verursachen.

(C) AQUALONIA

Vier Runden in ca. einer Minute fahren zu müssen ist eigentlich schon schwer genug. Dieser kurze Kurs muß zudem noch gegen den Uhrzeigersinn gefahren werden, was recht gewöhnungsbedürftig ist. Bereits beim kleinsten Fahrfehler könnt Ihr die Träume von einer Goldmedaille vergessen. Hier gilt: Übung macht den Meister!

(D) BILLIARDBOOM

In diesem Level fahrt Ihr mit dem Bulldozer auf einem Billiardtisch und müßt die Queues in den Löchern mit Hilfe der TNT-Kisten zertrümmern. Sobald Ihr die Kisten berührt, sind sie aktiviert und explodieren nach geraumer Zeit. Auch das Schieben erweist sich als knifflige Angelegenheit, da die TNT-Kisten ständig von der Schaufel des Bulldozers wegrutschen.

(E) SPIEGELSTRASSEN

Der Turbobuggy kann zwar dank seines Turbos enorm beschleunigen und an Geschwindigkeit gewinnen, doch bleibt er nur allzu oft an den zahlreichen Gebäuden hängen. Deshalb seid Ihr gut beraten, wenn Ihr Euch in dieser Strecke für den Bulldozer entscheidet. Doch auch der Monstertruck ist dank seines Stahlhecks für diesen Level bestens geeignet.

(F) TEMPOFABRIK

In diesem Bonuslevel müßt Ihr mit dem Rocket Crusher sechs Gastanks zerstören. Die Steuerung des Crushers ist nicht ganz einfach und bedarf einiger Übung. Ihr solltet auch nicht einfach drauflosballern, da Euch sonst bald die Munition ausgeht. Dann und wann liegt eine Munitonskiste auf dem Weg, die Ihr auf jeden Fall aufnehmen solltet. Habt Ihr keine Raketen mehr zu Verfügung, wird es verflucht schwer!

(G) BASALKA

In diesem kleinen Wüstenabschnitt kommt Ihr nur schwer voran. Einige der Dünen fordern Euch zu zeitraubenden Sprüngen heraus. Wenn Ihr vom Start aus nach oben gegen die Felswand fahrt, könnt Ihr einen geheimen Durchgang entdecken, der Euch zu einem Kommunikationspunkt führt.

(H) GROSSGIESSEREI

Auf dem Fabrikgelände wurden insgesamt 85 RDU-Einheiten verteilt. Eure Aufgabe besteht darin, alle RDUs innerhalb der vorgegebenen Zeit zu finden. Hier solltet Ihr gezielt vorgehen, um die Übersicht zu behalten und nicht ziellos durch die Gegend fahren zu müssen.

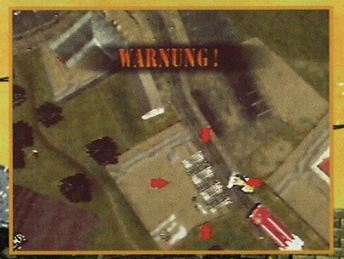
DER ERSTE HAUPTLEVEL - EDUKATIVA

BAHN FREI!

Die erste und wichtigste Aufgabe in einem der Hauptlevel ist, dem Nukleartransporter den Weg freizuräumen. Welche Gebäude im Weg stehen und unbedingt niedergerissen werden müssen, zeigen Euch grüne Pfeile an, die auf das Objekt weisen. Die Pfeile ändern ihre Farbe von grün in rot, wenn sich der Transporter dem Objekt nähert. Bei roten Pfeilen besteht also allerhöchste Kollisionsgefahr und folglich dringender Handlungsbedarf, das Hindernis aus dem Weg zu räumen. Bei der geringsten Berührung mit einem Gegenstand fliegt der LKW mit den Atomraketen nämlich in die Luft. Ihr müßt die Gebäude vollständig abräumen, damit der Weg frei ist.

DIE ERSTE MEDAILLE!

Habt Ihr alle Gegenstände aus der Bahn des Transporters entfernt, erhaltet Ihr eine entsprechende Meldung. Nun könnt Ihr den Level verlassen. Am Ende eines Levels steht ein BLAST CORPS Lastwagen, der Euch aus dem Level bringt. Mittels des Z-Triggers könnt Ihr Euer Fahrzeug verlassen und in den Lastwagen steigen. Für das Freilegen des Weges erhaltet Ihr eine Medaille. Ihr könnt den Level aber jederzeit wieder betreten, um Euch die zweite Auszeichnung zu holen. Dafür müßt Ihr alle RDUs finden, alle Überlebenden retten und alle Gebäude einreißen. Im Übrigen solltet Ihr den RDUs ein bißchen Aufmerksamkeit widmen. Sie können ab und zu einen Hinweis auf versteckte Features geben.



Hier ist Eile geboten, denn der LKW ist schon beträchtlich nahe gekommen.

Der Bulldozer rammt die Gebäude von der Bildfläche!

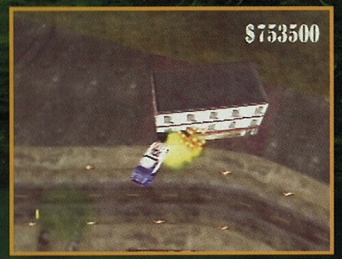
Mit diesem Truck könnt Ihr den aktuellen Level verlassen.

NÄCHSTE STATION: TURBOFAHRT!

Habt Ihr erst einmal den Weg freigelegt und alle Gebäude zerstört, könnt Ihr Euch auf die Suche nach den verbliebenen RDU-Einheiten machen. Wem es mit dem Bulldozer zu langsam vorangeht, der kann auf einfache Weise sein Fahrzeug wechseln. Verlaßt hierfür den Bulldozer (Z-Trigger drücken) und steigt in die Lokomotive, die sich in der Nähe des Ausgangspunkts befindet. Fahrt nun bis zum Bahnsteig und bremst, sobald das Smiley-Gesicht erscheint. Nun müßt Ihr den Zug verlassen und in den Ami-Schlitten auf der Ladefläche steigen. Dieser Wagen ist weitaus schneller unterwegs als der Bulldozer und die Suche nach den RDUs gestaltet sich nun einfacher.

Steigt zunächst in die Lokomotive...

... und fahrt bis zu dem Bahnsteig.



Nun könnt Ihr mit dem Flitzer die Gegend unsicher machen.

FIRST LOOK

NOCH MEHR ADVENTURE!

Mit dem Space Shuttle geht es auf in neue Welten.

Soviel zum ersten Level, der noch recht einfach zu bewältigen ist. In den folgenden Spielabschnitten geht es schon nicht mehr so harmlos zu. Je weiter Ihr kommt, desto schwieriger wird es, dem LKW den Weg freizulegen und die Goldmedaillen zu erringen. Wer alle Aufgaben auf der Erde erledigt hat, kann sich in den Weiten des Alls nach neuen Aufträgen umsehen. Nach der Rettung des Space Shuttles auf der Erde werdet Ihr zum Beispiel auf dem Mond mit der Schwerelosigkeit zu kämpfen haben. Und wer ahnt schon, was ihn auf den Planeten Mars, Merkur oder Venus erwartet? Wie es bei BLAST CORPS weitergeht, könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben des Club Nintendo Magazins nachlesen.

Auf dem Mond stellt die Schwerelosigkeit ein großes Problem dar.

LYLAT WARS

Einige Jahre sind vergangen, seit sich das Lylat-System das letzte Mal als Brennpunkt galaktischer Ereignisse präsentiert hat. Damals konnte Fox McCloud auf dem Super Nintendo den teuflischen Andross aufhalten und Corneria retten. Doch jetzt hat Andross auf dem Nintendo64 neue Pläne ausgetüftelt und greift von Venom aus nach der Macht über die Galaxis. Nur Fox und seine Freunde können den wahnsinnigen Wissenschaftler aufhalten und den Frieden zurückbringen. Ihr habt die einmalige Chance, zusammen mit Fox McCloud in das Cockpit seines Arwing-Jägers zu steigen und Andross' Machenschaften zu beenden. Wagt Euch in eine ferne Galaxie, in der jede Mission die letzte sein könnte und nur die Besten überleben. LYLAT WARS: Neues Spiel, neues Glück – und eine wahnsinnige Herausforderung!!! (tg)

DIE TIERISCHEN HELDEN

Vier Kämpfer stehen zwischen dem Frieden im Lylat-System und Andross' allesumfassender Machtgier. Ihr übernehmt im Storymodus die Rolle des Fox McCloud und kämpft mit Euren drei Kameraden gegen die dunklen Heerscharen Venoms. Damit Ihr wißt, mit wem Ihr es zu habt, stellen wir Euch hier die vier Hauptdarsteller des Weltraumepos näher vor.

Fox ist der Anführer des STAR FOX Teams, einem Elitegeschwader aus freiwilligen Kämpfern für die gute Sache. Wie sein Vater verfügt auch Fox über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und einzigartige fliegerische Fähigkeiten. Während er an der Akademie für militärische Raumfahrt auf dem Planeten Papatoon studierte, um als Offizier in die Armee Cornerias einzutreten, erfuhr er von dem Schicksal seines Vaters und beschloß, als Anführer des STAR FOX Teams seine eigenen Nachforschungen anzustellen.

Allerdings ist er selbst nicht ganz überzeugt von seinen Qualitäten als Anführer – denn der Ruhm seines Vaters lastet schwer auf seinen jungen Schultern.

Er begann seine Karriere als Offizier in der Armee Cornerias und trat später dem legendären STAR FOX Team unter Leitung von James McCloud bei. Dank seiner Freundschaft mit James kennt er Fox bereits von Kindesbeinen an und sah ihn zu einem herausragenden Piloten heranwachsen. Auf Grund seiner analytischen Fähigkeiten ist er ein kaum verzichtbarer Mitstreiter von Fox und nicht selten kommen von ihm die entscheidenden Hinweise über die Strategien des Gegners. Er steht Fox immer mit Rat und Tat zur Seite und hat ihn in der schweren Zeit nach dem Verschwinden des James McCloud in allem unterstützt.

Er wurde geboren, ein Pilot zu sein – vielleicht besitzt er sogar noch größere Fähigkeiten als Fox, aber sein Temperament steht ihm sehr oft im Weg, obwohl er nach außen hin sehr abgebrüht wirkt. Trotzdem sind Fox und Falco eng befreundet. Seine abfälligen Kommentare über die Mitstreiter nimmt niemand sehr ernst, denn schließlich sorgt er mit seinen markigen Sprüchen auch dann und wann für den ein oder anderen Lacher. Besonders Slippy wird von Falco häufig durch den Kakao gezogen, was den Frogianer aber ziemlich kalt läßt und ihn nur noch mehr anspornt.

© 1997 Nintendo

Slippy und Fox kennen sich bereits seit ihrer gemeinsamen Studienzeit an der Militärakademie. Slippy ist nicht der beste und sicherste Pilot des Teams, was er aber durch seine Talente als Mechaniker und Systemanalytiker mehr als ausgleicht. Manchmal wirkt er in seinen Aktionen etwas träge, aber durch Falco animiert, läuft er auch schon mal zur Höchstform auf und zeigt allen Spöttern, was in ihm steckt. Seine positive Ausstrahlung und seine gute Laune tragen innerhalb des Teams zur Entspannung in Streßsituationen bei, die das Geschwader leider viel zu oft zu bewältigen hat.

ERRUNGENSCHAFTEN DER TECHNIK

Der Weg nach Venom ist furchtbar weit und gespickt mit allerlei Gefahren. An Bord der Great Fox befinden sich mehrere Gefährte, die Ihr im Kampf gegen Andross verwenden könnt. Dabei kommt es natürlich auf die jeweilige Mission an, welches Fahrzeug Euch zur Verfügung steht. Ihr solltet die einzelnen Vorzüge der Maschinen nach bestem Wissen und Gewissen einsetzen, sonst wird der Weg nach Venom schnell zur Sackgasse!

ARWING

Die neueste Entwicklung interplanetarer Raumfahrtlabors ist mit positronischen Lasergeschützen und halbintelligenten Smartbomben ausgestattet. Unter Verwendung neuartiger Techniken wie dem G-Diffuser oder den Anti-Gravitationsgeneratoren kann der Pilot unglaubliche Manöver ausführen und besitzt dabei vollkommene Bewegungsfreiheit. Der Antrieb erlaubt die Fortbewegung im freien Raum mit bis zu zehnfacher Lichtgeschwindigkeit, wobei im Kampfmodus unterstützende Boostertriebwerke zugeschaltet werden können. Zur Optimierung der Manövrierfähigkeit können die Tragflächen ausgebreitet werden.

PANZER

Dieses planetare Bodenfahrzeug verfügt über ein Spin-Shot-Lasergeschütz, dessen Durchschlagskraft durch negative Partikelbeschleuniger deutlich gegenüber dem Vorgängermodell verbessert wurde. Zur Fortbewegung dienen magnetfeldgelagerte Suspensionsketten, die eine sichere Bodenhaftung bei Extrembelastungen gewährleisten. Bei Bedarf können zusätzliche Triebwerke an der Unterseite des Fahrzeugs aktiviert werden, um den Panzer für eine kurze Zeit im Schwebezustand zu halten. Diese Düsen finden ebenfalls Verwendung, wenn der Pilot schnelle Ausweichmanöver nach einer Seite ausführen möchte.

U-BOOT

Leider sind uns über dieses streng geheime Projekt bis jetzt keine Daten übermittelt worden. Das Pressebüro der Armee Cornerias bewahrt Stillschweigen über die Fortschritte des Unterwasserfahrzeugs und auch unabhängige Informationsquellen wissen nichts Schlüssiges zu berichten. Diversen Gerüchten ist jedoch zu entnehmen, daß neueste Neonukleartechniken für den Antrieb verwendet werden und daß die Bewaffnung aus zwei Komponenten besteht.

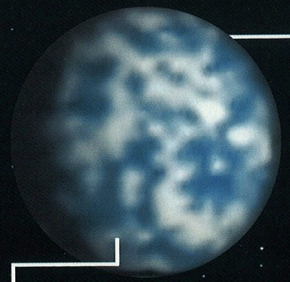
FIRST LOOK INFO

Der Nachfolger des legendären STARWING für das Super Nintendo präsentiert sich als unglaublich actiongeladen und rasant. Verschiedene Spielperspektiven lassen jedem Piloten individuellen Freiraum in den Missionen. Deutscher Bildschirmtext in Verbindung mit perfekter englischer Sprachausgabe sorgen für einwandfreie Kommunikation mit den Begleitern, die völlig unabhängig voneinander agieren. Apropos Sprachausgabe: Wer des Englischen überdrüssig ist, kann auch die original lylatianische Sprache anwählen! In 15 verschiedenen Leveln muß jeder Pilot zeigen, was in ihm steckt. Dabei stehen Euch drei verschiedene Fahrzeuge zur aktiven Gegnerbekämpfung zur Verfügung. Zusätzliche Extras verbessern die Lasergeschütze oder spendieren Extrafahrzeuge. Je nach Spielverlauf könnt Ihr verschiedene Routen auf dem Weg nach Venom nehmen, die auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Eine besondere Herausforderung stellen die Level dar, in denen sich das Geschwader um Fox McCloud in der offenen Formation bewegt. Hier könnt Ihr Euch frei bewegen und vom Looping bis hin zur 180°-Wende jedes Manöver durchführen. Der Mehr-Spieler-Modus erlaubt es bis zu vier Spielern gleichzeitig an einem Duell gegeneinander teilzunehmen. Verschiedene Kampfmodi und Schauplätze sorgen dabei für Abwechslung auf dem viergeteilten Bildschirm.

LYLAT WARS hat aber noch eine weitere Überraschung auf Lager: Zusammen mit dem Spiel erhaltet Ihr ohne zusätzlichen Aufpreis das neuartige RUMBLE PAK, das in den Controller eingesteckt wird und bei Explosionen und Treffern zu vibrieren beginnt.

Es kribbelt also gewaltig in den Fingern, wenn Ihr Euch in die REAL DIMENSION OF FUN begebt!

4 Spieler/Simultan



Corneria, vierter Planet des Lylat Systems.

Einige Jahre sind seit dem Verschwinden meines Vaters vergangen. Sein Schicksal ist bis heute ein Geheimnis. Auch Peppy konnte mir keine weiteren Einzelheiten mitteilen. Vielleicht werde ich eines Tages herausfinden, was damals wirklich geschah, doch bis jetzt tappen meine Freunde und ich vollkommen im Dunkeln. Falco, Peppy, Slippy und ich durchstreifen das All auf der Suche nach Hinweisen über den Verbleib meines Vaters. Wir haben bereits zahllose Sternensysteme bereist, aber ohne Erfolg. Im Moment bin ich ratlos, welchen Schritt wir als nächsten unternehmen sollten. Vielleicht wäre es am besten, auf Venom die Nachforschungen fortzusetzen, aber all meine Freunde haben mir, aus gutem Grund vielleicht, energisch davon abgeraten. Es erscheint mir jedoch die einzig verbleibende Möglichkeit zu sein. Ich werde mich mit meinen Kameraden darüber unterhalten.

TAGEBUCH DES FOX MCCLOUD

Doch bevor Fox den gefaßten Plan in die Tat umsetzen kann, geschieht etwas, das die gesamten Geschehnisse der Vergangenheit in ein neues Licht rückt. Ruhig und erhaben zieht die Great Fox, das Schlachtschiff des STAR FOX Teams, ihre Bahn durch die unergründlichen Tiefen zwischen den Sternen, als ein unerwarteter Funkspruch aus dem Lylat System eintrifft und die Zeit der Untätigkeit mit einem Schlag beendet.

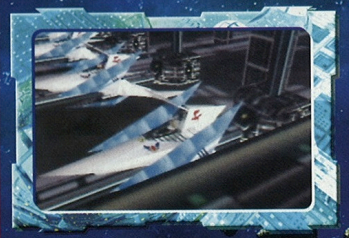
„WIR BRAUCHEN DEINE HILFE, FOX. ANDROSS HAT UNS DEN KRIEG ERKLÄRT! ER IST IN DAS LYLAT SYSTEM EINGEDRUNGEN UND WILL NUN AUCH CORNERIA EINNEHMEN. UNSERE ARMEE KANN IHM NICHT LANGE STANDHALTEN. BEEILUNG FOX, SONST KÖNNTE ES BEREITS ZU SPÄT SEIN...“

Andross, ein verrückter, machtbesessener Wissenschaftler, verwandelt den einst blühenden Planeten in eine tröstlose Einöde. General Pepper, Befehlshaber der Armee Cornerias, gelingt es, Andross zu stoppen und ihn auf den Planeten Venom zu verbannen.

Fünf Jahre später bemerkt der cornerische Geheimdienst seltsame Aktivitäten auf Andross' Exilplaneten. James McCloud, Anführer des STAR FOX Teams, wird beauftragt, diesen seltsamen Vorgängen auf den Grund zu gehen und die nötigen Schritte einzuleiten.

Aufmerksam lauscht Fox McCloud den Worten General Peppers. Am Klang der Stimme erkennt er sofort die verzweifelte Dringlichkeit des Hilferufs. Andross... dieser Name hat sich seit dem Verschwinden seines Vaters fest in seinem Gehirn verankert. Sofort denkt er an den gefaßten Plan, nach Venom zu fliegen. Ohne weiteres Zögern schnellt seine Hand auf den Alarmknopf und im Heulen der Alarmsirenen verläßt er seine Unterkunft.

Der Hall der lärmenden Sirenen erfüllt den langen Gang zum Hangar und pulsierende Lampen tauchen die stählernen Wände in ein gespenstisches rotes Licht. Hektische Schritte nähern sich dem Tor zur Landebucht des Arwing-Geschwaders. Fox McCloud, Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad eilen zu ihren Jägern, um Corneria zu retten.



Die Startvorbereitungen werden mit der gründlichen Routine erfahrener Fighterpiloten durchgeführt. Nur wenige Sekunden später befinden sich die Jäger bereits in ihren Startpositionen.

FOX *„Jungs, alle Systeme klar? Dann laßt uns starten!“*

Wie zornige Hornissen schießen die Arwings des Geschwaders aus dem Hangar und nähern sich der auf Corneria tobenden Schlacht. Selbst aus großer Entfernung kann man die mächtigen Explosionskegel des erbittert geführten Kampfes erkennen. Unbemerkt dringen die mutigen Arwing-Piloten in die Atmosphäre ein und nähern sich den Gegnern mit hoher Geschwindigkeit aus Richtung des Meeres. Doch als die Küste in Sichtweite kommt, hat der Gegner ihr Eindringen bemerkt und stürzt sich den unerwünschten Rettern entgegen.

Zusammen mit seinen Kameraden Peppy Hare und Pigma Dengar begibt sich James nach Venom. Dort jedoch erlebt er eine böse Überraschung, denn Pigma hat sich von Andross bestechen lassen und seine Kameraden verraten.

Peppy indessen gelingt mit knapper Not die Flucht aus der hinterhältigen Falle. Er kehrt nach Corneria zurück, um über den unrühmlichen Ausgang der Mission zu berichten...

FOX *„Seid vorsichtig, Jungs. Die meinen es ernst!“*
Sofort werden die Schiffe mit energiereichen Laserstrahlen eingedeckt und nur die starken Schutzschilde verhindern Schlimmeres. Den erfahrenen Piloten bietet sich ein Bild des Schreckens beim Durchfliegen der zerstörten Stadt.

FOX *„Sie haben Falco erwischt, aber er konnte rechtzeitig aussteigen. Achtet auf feindliche Geschwader, sie greifen in Gruppen an!“*
Trotz Falcos Ausscheidens dezimieren Fox, Slippy und Toad die Gegner und kämpfen sich ihren Weg frei. Qualmende Wracks gegnerischer Schiffe pflastern ihre Route durch die Reihen der Angreifer.

Qualmende Ruinen einst prächtiger Gebäude zeugen von der Zerstörungswut der feindlichen Armada. Fox und seine Freunde müssen ihr gesamtes Können aufbieten, um die Scharen der Gegner in Schach zu halten.

FOX *„Falco, was ist los?“*
FALCO *„Mein G-Diffuser scheint defekt zu sein. Ich verliere an Höhe!“*

FOX *„Slippy, Achtung, Sperrfeuer auf zwölf Uhr!“*
SLIPPY *„Keine Panik, hab's gesehen!“*
FOX *„Ich habe hier etwas ziemlich Großes auf meinem Radarschirm!“*
PEPPY *„Positiv, ein Roboter greift uns an!“*

FOX *„Vorsicht, Du hast drei Gegner am Heck!“*
FALCO *„Fox, hilf mir, ich kann sie nicht loswerden!“*
FOX *„Falco!!!“*
FALCO *„Ich steige aus...“*

FOX *„Okay, offene Formation! Dem werden wir es zeigen!“*
Mit vereinten Kräften stürzt sich der Rest des Star Fox Teams auf die riesenhafte Kampfmaschine. Trotz der enormen Größe bewegt sich der Gegner rasend schnell und ist nur schwer zu treffen.

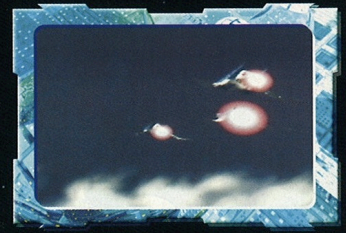
FOX *„Schießt bei jedem Anflug auf die Beine. Wir müssen dafür sorgen, daß er nicht noch mehr Unheil anrichtet!“*
PEPPY *„Aye Sir!“*

Mit letztem Einsatz gelingt es Fox, ein Bein der Maschine zu zerstören. Mit lautem Getöse stürzt der haushohe Gegner zur Seite. Aber noch ist die Schlacht nicht gewonnen, denn zahllose Lenkraketen durchpflügen die Luft, und alle haben nur ein programmiertes Ziel: ARWING-JÄGER!

PEPPY *„Wir müssen das Energiezentrum in seinem Rücken treffen, das ist unsere einzige Chance!“*

Mit grimmigem Gesicht überfliegt Fox den gefallenen Gegner. Eine gekonnte Wende bringt das Energiezentrum in die Mitte des Fadenkreuzes und seine Hände fliegen über die Feuerknöpfe. Der Roboter wird von einem wahren Laserinferno eingedeckt, dem seine Schilde nichts mehr entgegenzusetzen haben.

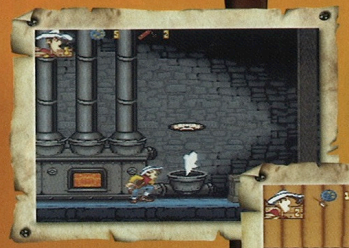
Als greller Energieball verschwindet er in die ewigen Roboterjagdgründe und die Andeutung eines schwachen Lächelns huscht über Fox' Gesicht. **Er weiß, daß dieser Kampf nur der Anfang war, die harmlose Ouvertüre auf dem gefährlichen Weg nach Venom...**

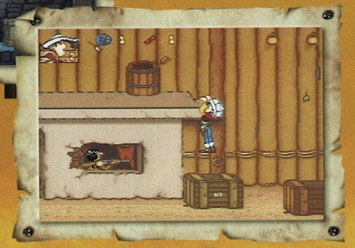


LUCKY LUKE

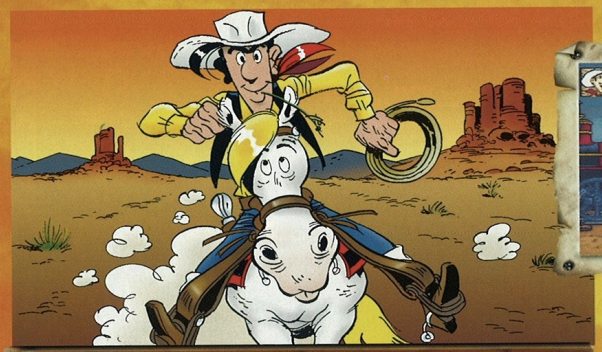
Der wilde, wilde Westen

Lang, lang ist es her, daß wilde Cowboys noch auf gesattelten Pferden durch die Prärie ritten und bei den Indianern für jede Menge Aufregung sorgten. Heute haben längst blecherne Fortbewegungsmittel den Platz der Rosse eingenommen, legendäre Saloons sind modernen Bistros gewichen. Nur einige nostalgische Freunde bunt bemalter Rothäute denken noch an die gute alte Zeit zurück, in denen Meinungsverschiedenheiten um High Noon mit einem 45er Colt ausgetragen wurden. Wer kennt nicht John Wayne oder den ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan, die ihr Talent in einigen Western zum Besten gaben? In der Comic-Welt garantiert ein flinker Schütze seit Jahrzehnten Spaß und gute Laune. Lucky Luke, der coolste Held des wilden Westens, sorgt erstmals in lustigen Videospielen für Recht und Ordnung. (mh)





© LUCKY LUKE LINCENSING
INFOGRAMES AND THE LOGO
INFOGRAMES ARE REGISTERED
TRADEMARKS OF INFOGRAMES S.A.



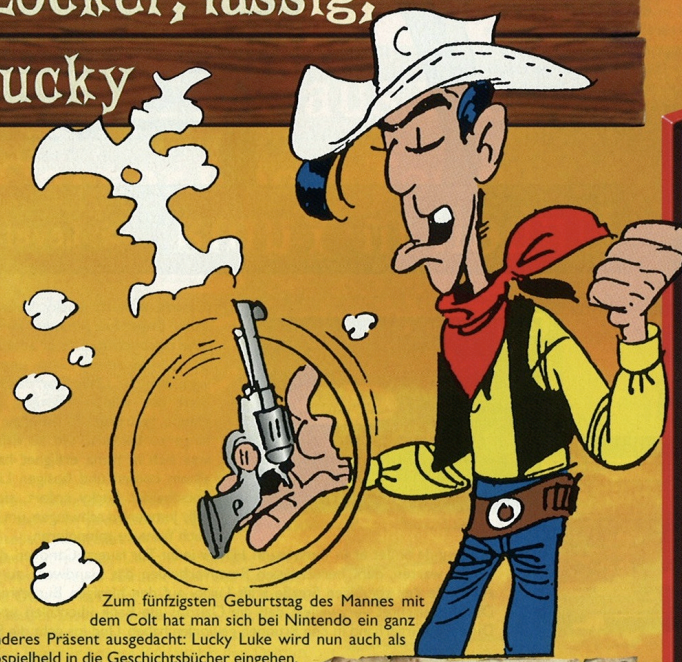
50 Jahre im Galopp

Es ist kein Zufall, daß Nintendo im Jahre 1997 den lässigsten Hutträger westlich des Mississippi über den Bildschirm reiten läßt. Kenner der Szene wissen genau, daß Lucky Luke in diesem Jahr seinen fünfzigsten Geburtstag feiert. 1947 erschuf Morris, mit richtigem Namen Maurice de Bevére, den einsamen Cowboy, der binnen kürzester Zeit zu einer der beliebtesten Comicfiguren avancierte. Seit dieser Zeit jagt Lucky auf seinem Pferd Jolly Jumper unermüdlich die gefürchteten Gebrüder Dalton quer durch die Prärie. An der Seite des tapferen Duos trottet der Straßenköter Rantanplan, der seine Freunde bei keinem Abenteuer im Stich läßt.

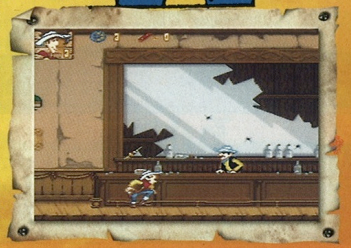
Fakten des Erfolgs

Die Lucky Luke-Ära kann mittlerweile unzählige Veröffentlichungen vorweisen, die andere Comic-Helden vor Neid erblassen lassen. In den letzten 50 Jahren eroberten die Geschichten des Cowboys, die in mehr als 20 Sprachen übersetzt wurden, ihre treue Fangemeinde. Dabei können sich die Verkaufszahlen von über 250 Millionen Exemplaren mehr als sehen lassen. Allein in Deutschland wanderten im letzten Jahr 2 Millionen Alben über die Tische der Händler. Auch als bewegte Figur hinterließ der lonesome Cowboy deutliche Spuren. Drei Zeichentrickfilme in Spielfilmlänge und 29 Videokassetten mit Lucky Lukes Abenteuern ließen die Herzen der Fans höher schlagen. 1991 schlüpfte Mega-Star Terrence Hill in die Rolle des sympathischen Revolverhelden und flimmerte in 13 Folgen einer Serie und einem Spielfilm über die Mattscheibe.

Locker, lässig, lucky



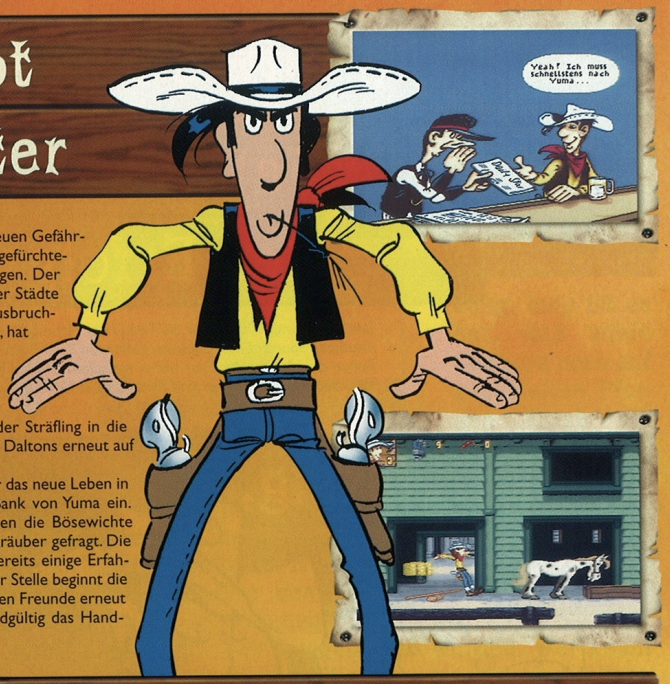
Zum fünfzigsten Geburtstag des Mannes mit dem Colt hat man sich bei Nintendo ein ganz besonderes Präsent ausgedacht: Lucky Luke wird nun auch als Videospielheld in die Geschichtsbücher eingehen. Nintendo präsentiert zwei actiongeladene Western-Games, die die Palette der Super Nintendo und Game Boy-Kracher um je einen Hit bereichern. Da Lucky Luke in diesen Spielen sein Exklusiv-Debüt als Videospielfigur gibt, können Fans den runden Geburtstag nun auch auf den Nintendo-Systemen ausgiebig feiern. Der comicartige Grafikstil steht dabei den Zeichnungen des Meisters in nichts nach. Witzige Animationen sämtlicher Charaktere – die Daltons, Jolly Jumper, Rantanplan oder Jesse James sind mit von der Partie – sorgen für eine Menge Spaß.



FIRST LOOK INFO

In gewohnter Qualität präsentieren die Programmierer von Infogrames zwei neue Stammhalter der Jump´n Run-Familie. Sprachbegabten Spielern bieten die Module zu Beginn die Möglichkeit, zwischen vier Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch) zu wählen. Bei der Super Nintendo-Version sind zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade anwählbar. Das Game Boy-Spiel bietet darüberhinaus noch eine dritte Schwierigkeitsstufe. Ein Paßwortsystem läßt auch ungeübte Spieler nicht verzweifeln und bietet immer wieder einen Anreiz, dem langersehnten Abspann entgegenzuspielen. Neben dem Hauptakteur Lucky Luke begrüßen Euch alle bekannten Protagonisten wie die Daltons, Jolly Jumper, Rantanplan, Calamity Jane, Billy the Kid und Jesse James. Die bunte und witzige Comic-Graphik begeistert mit Sicherheit nicht nur eingefleischte Fans des Westernhelden, sondern jeden Freund spaßiger Rätsel und kniffliger Aufgaben.

Geld verdirbt den Charakter



Nach langer Hetzjagd ist es Lucky Luke und seinen treuen Gefährten Jolly Jumper und Rantanplan endlich gelungen, die gefürchteten Dalton-Brüder hinter Schloß und Riegel zu bringen. Der gesamte Westen und vor allem die Bankdirektoren der Städte atmen erleichtert auf, da das Gefängnis als absolut ausbruchsicher gilt. Wie sich jedoch schnell herausstellen wird, hat man sich ein wenig zu früh gefreut.

Kaum wird in den Vereinigten Staaten ein neuer Präsident als Oberhaupt des Landes gewählt, verabschiedet dieser Unglücksrabe eine recht unüberlegte Reform. Im Zuge einer Generalamnestie, bei der jeder Sträfling in die willkommene Freiheit entlassen wird, stehen auch die Daltons erneut auf der luftigeren Seite der schwedischen Gardinen.

Da die Gebrüder Dalton ein wenig Startkapital für das neue Leben in Freiheit benötigen, brechen sie kurzerhand in die Bank von Yuma ein. Außer einer Beule am Kopf des Bankdirektors lassen die Bösewichte nichts zurück. Da ist ein Fachmann für flüchtige Bankräuber gefragt. Die Wahl fällt nicht sonderlich schwer, da Lucky Luke bereits einige Erfahrungen mit diesen Ganoven sammeln konnte. An dieser Stelle beginnt die Hetzjagd durch die Prärie, in der Lucky und seine treuen Freunde erneut die Fährte aufnehmen, um der Dalton-Sippschaft endgültig das Handwerk zu legen.

Unheil in Yuma

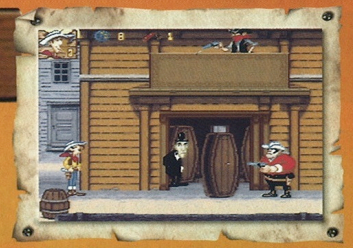
Level 1

Gerade schlürft Lucky Luke nach einem langen Ritt gemütlich im Saloon eine Zitronenlimo, als er auch schon Besuch bekommt. Ganz unauffällig wird ihm der Daily Star, das News-Blatt des wilden Westens, in die Hände gedrückt. Er braucht nicht lange zu blättern, um zu erfahren, was sich in Yuma ereignet hat. Mit einem coolen und lässigen Lächeln entscheidet Lucky sofort, sich auf Jolly Jumper zu schwingen, um hurtig nach Yuma zu galoppieren.

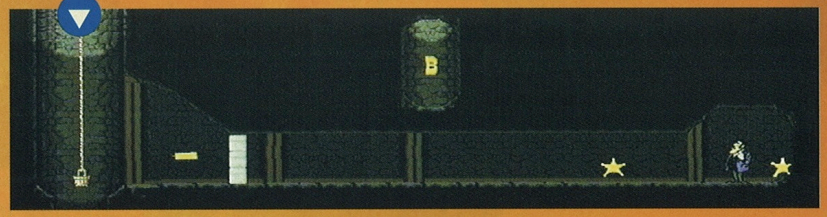
Freunde findet er in Yuma kaum. Hinter jeder Tür lauern Ganoven, die nur darauf warten, dem berüchtigten Revolverhelden das Handwerk zu legen. Am Ende der staubigen Straße trifft Lucky auf den hiesigen Bürgermeister. Dieser berichtet verzweifelt, daß die Daltons die Bank überfallen und den Direktor kurzerhand in den Brunnen geworfen haben. Und los geht die Suche!

FIRST LOOK

Das erste Duell

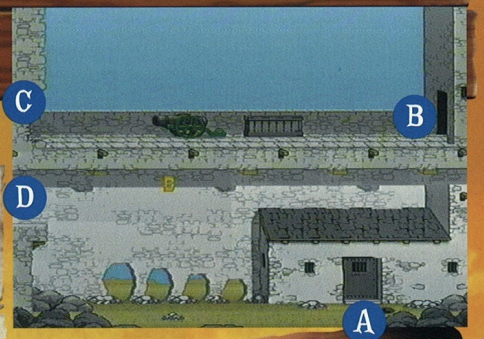


Tief im Schacht des Brunnens stößt der schlaksige Held auf den verzweifelten Bankdirektor. Dieser kann sein Glück kaum fassen, als ihn Lucky aus dieser mißlichen Lage befreit. Er ist sich sicher, daß der richtige Mann gekommen ist, um das Geld der Bürger von Yuma wieder wohlbehalten nach Hause zu bringen. Um keine Zeit zu verlieren, bricht Lucky sofort auf, um die zu Stadt verlassen. Als ob er es nicht schon geahnt hätte, warten am Ende der Straße zwei Ganoven auf ihn, die den überraschten Helden in ein Duell verwickeln. Endlich kann der gestiefelte Reiter beweisen, daß niemand im Westen so schnell ziehen kann wie er.



Das Zuchthaus von Casper Ghost Town

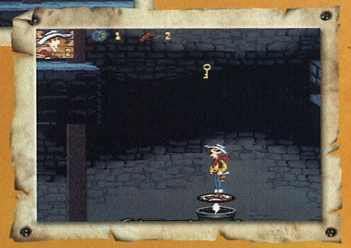
Level 2



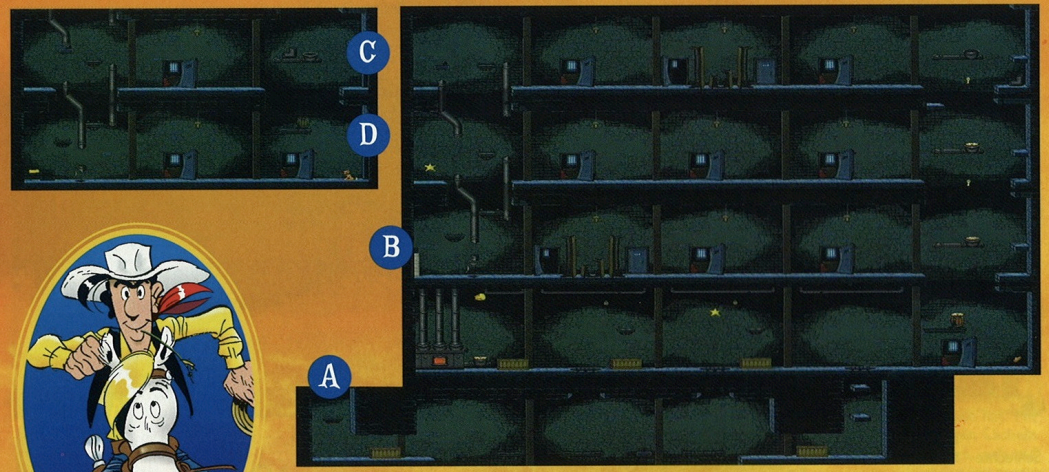
Schlechte Nachrichten verbreiten sich wie gewohnt in Windeseile. Kaum reitet Lucky Luke den entflohenen Daltons hinterher, kommt ihm schon ein neues Gerücht über das Gangster-Trio zu Ohren. Als Lucky der gesicherten Anstalt einen Besuch abstattet, findet er die Wächter im Pulverraum eingesperrt. Den Schlüssel zu der verriegelten Eisentür konnte Rantanplan den Daltons abluchsen und sich danach in eine sichere Ecke des Zuchthauses verkriechen. Lucky zögert nicht lange, nach seinem alten Freund zu suchen und erlebt in den düsteren Gängen der Anstalt einige böse Überraschungen.

Da die Daltons sämtlichen Häftlingen die Freiheit geschenkt hatten, lauern hinter den Kisten die übelsten Schurken des Landes.

Wirre Wege



Lucky hatte nicht unbedingt damit gerechnet, daß das Zuchthaus einem riesigen Labyrinth gleicht. Über Plattformen und Heizungsrohre führt ihn sein Weg zu verschlossenen Türen, für die erst einmal ein Schlüssel gefunden werden muß. Mit Hilfe rostiger Kanonenkugeln lassen sich versperrte Türen aufsprengen, die den weiteren Weg freigeben. Als der Cowboy schließlich auf seinen vierbeinigen Freund trifft, kaut dieser genüßlich auf dem gesuchten Schlüssel herum. Freiwillig rückt Rantanplan seinen eisernen Kauknochen nicht heraus. Pfiffig wie immer, besorgt Lucky im Handumdrehen einen richtigen Knochen, der den wandelnden Flohzirkus schließlich besänftigt. Schnell packt der Cowboy den Schlüssel und befreit die Wärter aus der düsteren Kammer.



Fleißig, fleißig

In den einzelnen Levels gibt es recht viele Gegenstände, wie Patronen oder Dynamit, zu entdecken. Wenn Ihr jeden Winkel der umfangreichen Labyrinthe durchstöbert, fallen Euch mit Sicherheit auch die goldenen B´s auf. Seid Ihr in einem Level in der Lage, das B zu finden, gelangt Ihr anschließend in eine Bonusrunde. Durch geschicktes Abschießen fliegender Whiskyflaschen könnt Ihr einen Extraversuch einheimsen. Na dann, gut Schuß!

Lucky Luke

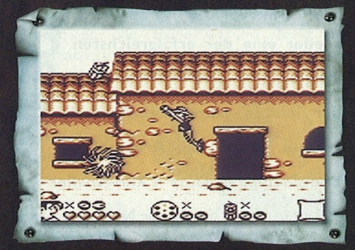
Der Western im Taschenformat

Die Programmierer von Infogrames sind bekannt für ihre Kreativität und haben sich für die Game Boy-Version einige Änderungen einfallen lassen. Nicht nur die Story differiert gegenüber der Super Nintendo-Version, sondern auch der Aufbau der Level und die dort gestellten Aufgaben variieren zum großen Bruder. Gerade aus diesem Grund braucht dieser kleine Taschen-Western den Vergleich mit dem Actionpack für das Super Nintendo nicht zu scheuen.

Ausbruchsstimmung

Gemütlich reitet Lucky Luke auf Jolly Jumper durch die staubigen Straßen, als ihm ein Bote entgegeneilt, der eine wichtige Depesche zu überbringen hat. Die Bevölkerung von Painful Gulch steht Kopf, denn eine ganze Horde bösartiger Gangster konnte aus dem örtlichen Zuchthaus entfliehen. Nicht nur die Dalton-Brüder sind den Gefängnismauern entkommen. Auch Calamity Jane, Billy the Kid und Jesse James befinden sich unter den Entflohenen. Wenn dies kein Auftrag für einen Mann ist, der schneller als sein Schatten schießen kann? Der aufregende Weg führt

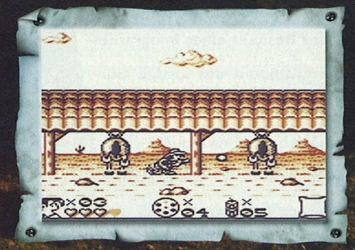
den lonesome Cowboy zuerst nach Painful Gulch, um die Sache vor Ort zu begutachten. Wenn Lucky geahnt hätte, daß seine Reise durch die gesamte Prärie führt, hätte er sein Pferd neu behufen lassen.



Auf der Fährte der Ganoven

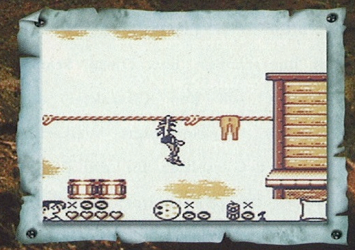
Das Dach der Postkutsche ist nicht gerade der sicherste Ort für eine angenehme Reise.

Wenn die Büffel einmal richtig in Fahrt sind, trampeln sie alles platt, was ihnen vor die Hufe kommt.



Auch im wilden Westen gab es schon überdachte Parkplätze für vierbeinige Vehikel.

So abwechslungsreich wie die Auswahl der Sprachen gestalten sich auch die einzelnen Level. Der Stadt Painful Gulch und einem Ritt auf der Postkutsche folgt eine Floßfahrt auf dem Mississippi bis zu einem Fort, wo es von Indianern nur so wimmelt. Mit Munition müßt Ihr jedoch sparsam umgehen, da Luckys Revolver Schüsse nur in begrenzter Menge zur Verfügung stehen. Verballert Ihr alle Patronen, könnt Ihr Euch immerhin noch mit blanker Faust durch die gefährlichen Stationen Eures Abenteuers kämpfen. Was wäre der wilde Westen ohne Dynamit, mit dem so manch unliebsames Hindernis aus dem Weg gesprengt werden kann? Auch dieses pyrotechnische Utensil will erst einmal gefunden werden. Da Ihr sicherlich wie gehabt Meister im Lösen von kniffligen Rätseln seid, werden auch schwer erreichbare Gegenstände kein größeres Problem für Euch darstellen. Auf was wartet Ihr jetzt? Schnallt Euren Gürtel an, zieht den Cowboyhut auf und stürzt Euch in die Welt der Büffelherden, Indianer und tapferen Desperados!



Lucky schreckt nicht einmal davor zurück, eine Wäscheleine zu zweckentfremden.

© LUCKY LUKE LINCENSING
© 1996 – INFOGRAMES MULTIMEDIA

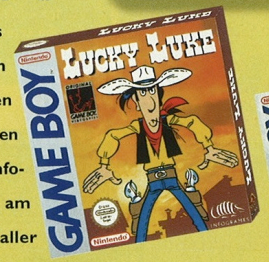
COMPANY PORTRAIT

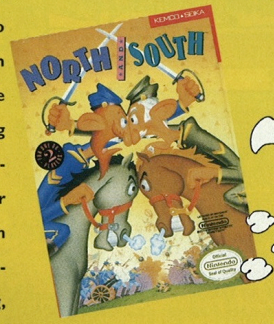
INFOGRAMES

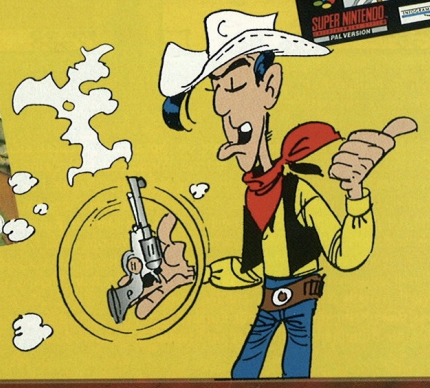
Im Zeichen des Gürteltieres

Auch in dieser Ausgabe des Club Magazins stellen wir Euch wieder eine der erfolgreichsten Programmier- und Vertriebsfirmen der letzten Jahre vor. Da Infogrames gerade die Arbeiten am brandheißen Jump'n'Run-Knaller LUCKY LUKE für das Super Nintendo und den Game Boy abgeschlossen hat, fiel unsere Wahl auf die kreativen Köpfe aus Frankreich. Jeder Besitzer eines Infogrames-Moduls kennt das lustige Gürteltier, das sich mittlerweile als Wahrzeichen für die gute Arbeit dieses Teams etabliert hat.

Als sich Infogrames 1985 auf die Suche nach einem neuen einprägsamen Logo begab, entschied man sich schließlich für dieses zähe Tierchen, das die Evolution über Jahrtausende hinweg heil überstanden hat. Diese Standhaftigkeit soll den Charakter der Company repräsentieren. Weiterhin steht das Gürteltier für die Eigenschaften der Mitarbeiter: Neugierig, verspielt und freundlich. (mh/tg)







Französische Pioniere

Im Jahre 1983 gründeten die Freunde Bruno Bonnell und Christophe Sapet die erste französische Firma für interaktive Spielesoftware. Infogrames – der Name setzt sich aus den englischen Worten 'information' und 'programs' zusammen – startete damals mit lediglich vier Mitarbeitern. Die ersten Gehversuche im Bereich Software unternahm das Kreativteam mit dem Spiel THE CUBE, das noch in der Programmiersprache BASIC für die damals weit verbreiteten Homecomputer verfaßt wurde. 1984 gelang Infogrames mit dem Computer-Rollenspiel MANDRAGORE, das sogar durch das Kultusministerium mit dem begehrten Arcadepreis ausgezeichnet wurde, der Durchbruch. Aus der Zusammenarbeit zweier Freunde ist heute eine überaus erfolgreiche Firma geworden, deren kometenhafter Aufstieg nicht zuletzt durch das Engagement und Talent der beiden Gründer zu erklären ist. Standhaftigkeit und Innovation haben sich ausgezahlt, was dem Gürteltier-Maskottchen alle Ehre bereitet. Für Videospielliebhaber der ganzen Welt steht der Name Infogrames als Begriff für Spielwitz und ausgereifte Produkte.

Eine starke Gemeinschaft

Im Jahr 1990 war es dann endlich soweit. Infogrames und Nintendo entschlossen sich zur Zusammenarbeit und die Programmierer begannen damit, Spiele für das Nintendo Entertainment System zu entwickeln. NORTH & SOUTH lautete der Titel des ersten Spiels, das auf dem damals so populären NES in Angriff genommen wurde. Bereits dieses erste Nintendo-Projekt machte deutlich, zu welchen Leistungen die französischen Programmierer fähig sind. Wenige Jahre später nahm dann der Siegeszug des Super Nintendo Entertainment Systems seinen Lauf. Auch mit der neuen Technik kamen die Programmierprofis bestens zurecht und konnten sich bald als erster europäischer Hersteller eines Super Nintendo-Spiels feiern lassen. DRAKKHEN – ein Rollenspiel – erschien zwar nie offiziell in Deutschland, leitete aber dennoch den Einstieg in das 16-Bit-Zeitalter ein. Mittlerweile ist die Zahl der von Infogrames veröffentlichten Spiele kräftig in die Höhe geschnellt. Das Super Nintendo und der Game Boy sind derzeit (noch) die favorisierten Plattformen für die Infogrames-Projekte.

Des Comics neue Kleider

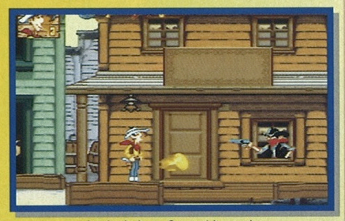
Über die Jahre hinweg hat sich in Frankreich eine besonders ausgeprägte Comic-Kultur entwickelt. Die Abenteuer der diversen Comic-Helden erscheinen monatlich in sehr hohen Auflagen und erfreuen sich immer noch wachsender Beliebtheit. Infogrames findige Begründer entschlossen sich dazu, die gezeichneten Charaktere zu elektronischem Leben zu erwecken und Spiele nach dem Inhalt der Comics zu entwerfen. Kein Trickheld ist vor den Künstlern der Bytes und Bits sicher.

Die Schlümpfe reisen um die Welt – Super Nintendo

Asterix & Obelix – Super Nintendo

Tim in Tibet – Game Boy

Zahlreiche Umsetzungen bekannter Figuren schmücken heute die Sammlungen vieler Spiele-Freaks. ASTERIX UND OBELIX, TIM UND STRUPPI, DIE SCHLÜMPFE und brandaktuell LUCKY LUKE gehören zu den Megasellern aus dem Hause Infogrames. Bei den Umsetzungen bekannter Titel legen die französischen Programmierer



Lucky Luke – Super Nintendo

sehr hohen Wert auf Grafik, Komfort und Spielbarkeit. Die Spiele werden direkt in Frankreich mit deutschen Bildschirmtexten versehen, um gerade den jüngeren Spielern den Einstieg in die Welt der Videospiele zu erleichtern.

Der Blick in die Zukunft...

...natürlich haben weder Spieler noch Unternehmen auf Dauer viel Spaß daran, über alte Erfolge und Highlights zu sprechen bzw. sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen. Der Blick sollte immer in die Zukunft gerichtet sein.

Auch Infogrames folgt diesem Weg, denn die Entwicklung des Nintendo64 zeigt deutlich, daß die obere Grenze des Machbaren noch lange nicht erreicht ist. Auch in Frankreich werden deshalb speziell für Nintendos neues Flaggschiff exklusive Games entwickelt, um nach wie vor den harten Anforderungen des Marktes gerecht zu werden und dem Druck der allgegenwärtigen Konkurrenz standzuhalten. Die Gesetze des freien Marktes zeigen sich auch dafür verantwortlich, daß alle Firmen der Branche versuchen, neue Projekte möglichst lange geheimzuhalten, um die Karten nicht von vornherein aufzudecken.

Aus diesem Grund dürfen wir Euch leider an dieser Stelle noch nicht allzuviel über die Top Secret-Projekte von Infogrames verraten. Doch soviel ist versprochen: Das Warten lohnt sich hundertprozentig! Ein Release verspricht schon jetzt, ein echter Kassenschlager zu werden. Die Schlümpfe werden auch auf dem Nintendo64 ihr Unwesen treiben. Bald könnt Ihr die lustigen blauen Freunde auf ihrem Weg in eine gerenderte Zukunft begleiten.

Ist das nicht oberschlumpfig?

NINTENDO 64

Mailbox

Lukas Wilde, Kleinostheim

Partystimmung

Hallo Nintendo!
Als ich Anfang März meine langersehnte Nintendo64-Konsole bekam, wollten viele meiner Freunde auch gerne probespielen. Spontan setzte ich daraufhin eine Nintendo64-Party an. Nachdem ich unseren Keller mit Luftballons geschmückt hatte, zelebrierten wir stundenlang die neue Spielerfahrung auf dem weltbesten Videospiel-System. Meine Freunde konnten sich überhaupt nicht mehr von den Controllern lösen. Wir haben uns entschlossen, dieses Ereignis zu wiederholen und uns jede Woche zu einem Spielefest zu treffen. Zur Zeit ist unser Favorit eindeutig WAVE RACE *64. Auch von den anderen Spielen sind wir hellauf begeistert. Anbei schicke ich Euch ein Bild von unserer ausgelassenen Nintendo-Party.*
Lukas Wilde, Kleinostheim

Hi Lukas!
Man soll die Feste feiern wie sie fallen. Aus diesem Grunde seid Ihr mit Sicherheit nicht die einzigen, die sich dem Spielerausch auf unserer neuen Powerkonsole hingeben. Wir können Dir verraten, daß sich die Redaktionsräume bei jeder Neuerscheinung in ein Tollhaus verwandeln. Mit Luftschlangen und Konfetti wird jedes brandheiße Spiel begrüßt. Wartet erst einmal, bis Ihr die neuen 4-Spieler-Hits auf dem Nintendo64 austesten könnt. Eure Partylaune wird spätestens dann den Siedepunkt erreichen. Bis dahin wünschen wir der gesamten Fetengesellschaft noch viel Spaß beim Zocken.

Von Profis für Profis

Hallo Leute!
Ich muß Euch mal wieder schreiben, um ein wenig Lob auszusprechen und auch einige Kritik zu üben. Warum zeigt Ihr im Zoom In-Bericht Ausgabe 2/97 von SUPER MARIO *64 nur die ersten drei Level? Diese spielt man in einer halben Stunde durch und hat dort alle Sterne geholt. Ihr solltet aus höheren Leveln berichten, um den Lesern einen Einblick in den weiteren Spielverlauf zu geben. Die Classix-Seiten sind eigentlich eine gute Idee, aber warum zeigt Ihr* ZELDA – A LINK TO THE PAST *schon wieder? Darüber habt Ihr doch schon vor zwei Jahren berichtet. Die Aufgaben der Challenge sind viel zu lasch. Stellt Aufgaben, die Eure Leser richtig fordern. Verliert nicht aus den Augen, daß auch ältere Mitglieder im Club Nintendo sind und daß die Clubzeitschrift ein Magazin von Profis für Profis sein sollte. Ich würde mich freuen, wenn Ihr meine Verbesserungsvorschläge überdenkt.*
Stephan Scharrenbroich, Remagen

Hi Stephan!
Selbstverständlich zerbrechen wir uns stets über Eure Anregungen den Kopf, da wir das Clubmagazin speziell nach Euren Wünschen gestalten wollen.

Wir berichteten in Ausgabe 2/97 über die ersten drei Level von SUPER MARIO 64, da wir der Ansicht sind, daß diese Welten auf eindrucksvolle Art und Weise die Vielfalt dieses Abenteuers demonstrieren. Es ist toll, daß Du binnen einer halben Stunde alle Sterne der ersten Level ergattern konntest. Es gibt aber auch weniger erfahrene Spieler, die manche dieser Sterne noch nicht gefunden haben. Wer gerne die Aufenthaltsorte sämtlicher Sterne dieses Spiels wissen möchte, dem können wir den erstklassigen SUPER MARIO 64-Spieleberater von den Nintendo-Profis empfehlen.

ZELDA – A LINK TO THE PAST ist insofern ein Thema, da das Kultadventure im Zuge der Classics-Serie wieder in die Regale der Händler wandert. In dieser Ausgabe berichten wir übrigens über THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING auf dem Game Boy, das jetzt auch in der Classics-Serie zu einem besonders günstigen Preis neu aufgelegt wurde.

Weiterhin wird Dir mit Sicherheit die kontinuierliche Veränderung des Designs unserer Clubzeitschrift in den letzten Ausgaben nicht entgangen sein. Wir versuchen damit verstärkt, auch ältere Spieler anzusprechen. Dank Eurer zahlreichen Verbesserungsvorschläge sind wir ganz sicher auch in Zukunft in der Lage, Euch ein spitzenmäßiges Magazin zu bieten.

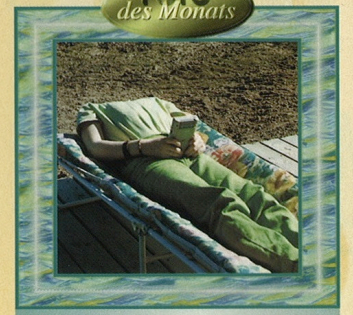
Action bei Nacht

Lange habe ich mich durch die Anleitung meines Videorekorders gekämpft, um herauszufinden, wie man Fernsehsendungen aufzeichnet. Als ich nämlich in der letzten Ausgabe über die Nacht der Videospiele gelesen hatte, die bei Super RTL zu sehen sein soll, war mir klar, daß ich dieses Ereignis nicht verpassen durfte. Zum Glück hatte die Programmierung hingehauen, so daß ich den nächsten Tag gespannt vor meinem Fernseher verbrachte. Ich muß wirklich gestehen, daß Ihr Euch diesmal selbst übertroffen habt. Um den Realismus Eurer Spiele zu testen, seid Ihr tatsächlich mit Jetskis übers Wasser und mit Karts über eine Rennstrecke gedüst. Auch Eure sportlichen Leistungen beim Fußball, Basketball und beim Eishockey waren nicht übel. Die Spielszenen waren fantastisch und haben mit Sicherheit jeden Skeptiker von der Leistung Eurer Konsole überzeugt. Bringt bitte bald eine Fortsetzung der Nacht der Videospiele!
Matthias Bergmann, Köln

Holerö Matthias!
Vielen Dank für die Blumen. Wir freuen uns, daß Dir unser Einsatz vor Ort so gut gefallen hat. Natürlich hat uns die ganze Aktion mächtigen Spaß bereitet und wir sind wie immer bereit für neue Schandtaten. Allerdings müssen wir

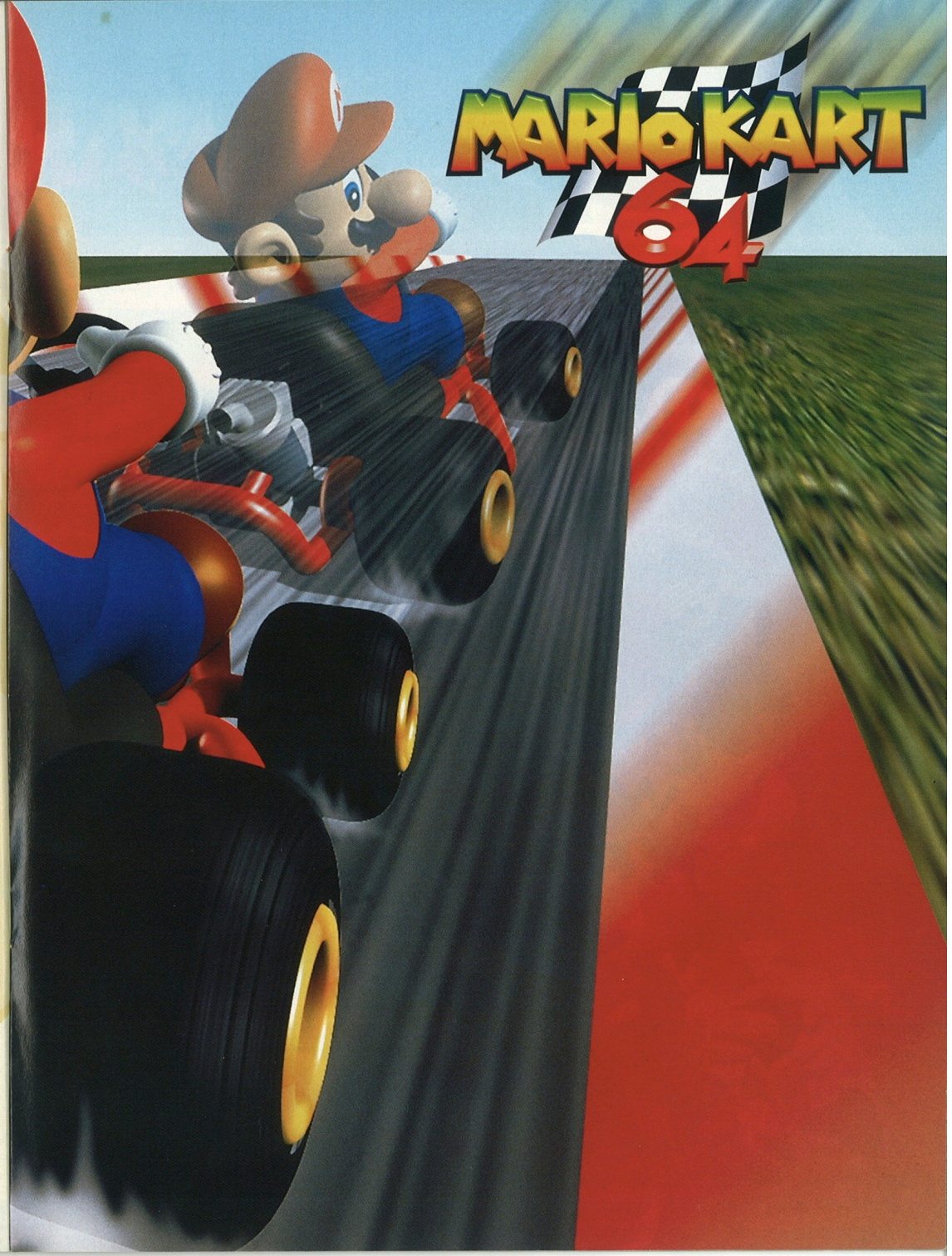
Fortsetzung auf Seite 41

FOTO des Monats



(Dieses Bild wurde uns von Tomke und Torben Dreesmann aus Rhauderfehn eingeschickt.)

Die Welt steht vor einem neuen Rätsel. Was ist mit diesem jungen Mann geschehen? Sehen wir hier eine neue Enthüllung der Genmanipulation oder handelt es sich um einen Vertreter der kopflosen Rasse aus einer weit entfernten Galaxie? Wie wird er sein Game Boy-Spiel beenden und warum trägt er grüne Hosen? Fragen über Fragen!

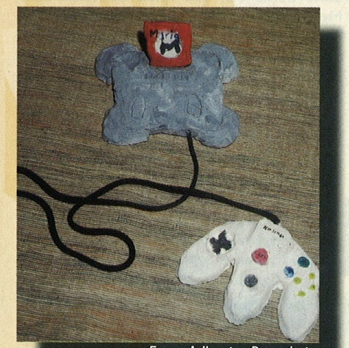


™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.
Donkey Kong 3-D model provided courtesy of Rare U.K.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

Dir gestehen, daß wir nach dem Dreh etliche blaue Flecken, einen Muskelkater und Schürfwunden verbuchen konnten. Das Zocken auf dem Nintendo64 ist dagegen schon wesentlich angenehmer, dafür aber nicht weniger aufregend. Auf jeden Fall können wir mit gutem Gewissen berichten, daß die Programmierer es wirklich geschafft haben, die Originalszenarien total realitätsgetreu umzusetzen. Das Spielgefühl auf dem Nintendo64 steht der Realität in (fast) nichts nach. Mal sehen, vielleicht können wir Euch mit einer zweiten Nacht der Videospiele überraschen. Lest aufmerksam unsere nächsten Clubmagazine, in denen jedes Event rechtzeitig angekündigt wird.

Für diejenigen, die unsere Nacht der Videospiele verpaßt haben, gibt es eine freudige Nachricht. Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin, die dieses Jahr im August stattfindet, gibt es diesen kleinen Film kostenlos als Video am Nintendo-Stand abzuholen. Wir freuen uns auf Euch!



Franz Adlmaier, Rosenheim

Übergangslösung

Liebes Nintendo Team!
Da das Sparen für das Nintendo64 so furchtbar lange dauert, hat sich mein Sohn Ludwig ein Modell Euer neuen Konsole aus Ton gebastelt. Zusammen mit dem Nintendo-Kosumentenvideo kann er jetzt schon ein wenig behelfsmäßig spielen. Diese Kreation wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten und hoffen, daß Ihr Verwendung für unser Foto habt.

Franz Adlmaier, Rosenheim

Hallo Franz,
natürlich findet eine so tolle Idee, wie die Deines Sohnes Ludwig, immer Platz in unserer Clubzeitschrift. Wir freuen uns sehr, daß unsere Produkte die Nintendo-Fans zu kreativen Höchstleistungen anspornen. Wir drücken Ludwig alle die Daumen, daß er sich bald dem reellen Spielgefühl der Nintendo64-Spiele hingeben kann. Vielleicht kannst Du Deinem Sprößling mit dem Sparen ein wenig unter die Arme greifen und seinen Traum in Kürze erfüllen. Bis dahin wünschen wir noch viel Spaß mit dem super gelungenen Modell aus Ton.

QUESTION MARK ?

Zu welchen Urlaubsorten reist Ihr am liebsten?

Willi Breck, Essen

Wenn wir nicht gerade unter der Arbeitslast zusammenbrechen und ein paar Tage Zeit zum Verreisen haben, zieht es alle Redakteure in die Ferne. Claude und Marcus tummeln sich am liebsten in den Metropolen rund um den Globus. Claude genießt sein Sushi in den Restaurants von Tokio und Marcus durchgeistert die Nächte in der düsteren Underground-Szene von New York. In amerikanische Gefilde zieht es auch unseren Motorrad-Freak John, der in Daytona/Florida mit seiner Mühle zum riesigen Biker-Treff pilgert. Markus und Marko mögen es ein wenig besinnlicher. Während Markus mit Freunden nach Karlsbad in die Tschechei fährt, um in einem idyllischen Landhaus ausgelassen zu zechen, tingelt Marko in die Berge der Schweiz. Dort werden die Gipfel gestürmt und die Lunge mit Frischluft versorgt. Seit diesem Sommer gibt es für Thomas nur noch ein Ziel – Jamaica. Nur mit allergrößter Mühe konnten wir ihn überreden, sich vom sonnigen Sandstrand loszureißen und mit dem Flieger zurückzukehren. Seitdem sitzt er pfeifend mit Badehose am Schreibtisch und schlürft tropische Longdrinks.

KOCH CORNER

Da Euch Eure Eltern mit Sicherheit liebevoll bekochen, wird es einmal Zeit, selbst Herr (oder Frau) über Pfannen und Töpfe zu werden. Bereitet der Familie eine Freude und kocht oder backt selbst eine leckere Mahlzeit. Lars Schörry aus Dietrichingen bietet Euch mit einem einfachen und schnellen Gericht eine leckere Hilfestellung.

MARIOS SCHINKENPFANNE

Schneidet ca. 200 Gramm Schinken in Würfel und dünstet diesen in etwa 40 Gramm Butter an. Besorgt Euch weiterhin Champignons und schneidet diese in Scheiben, nachdem Ihr sie gewaschen habt. Die Pilze werden zusammen mit gekochten Nudeln zum Schinken gegeben und das Ganze mit Salz und Pfeffer abgeschmeckt. Laßt die Schinkenpfanne ein wenig backen und serviert sie heiß auf die Teller.
Bon Appetit!

JOKE BOX

Mario fragt Prinzessin Toadstool: „Möchtest Du mich endlich heiraten, Peach? Männer wie ich wachsen nicht auf den Bäumen!" Da entgegnet Toadstool kühl: „Du hast recht Mario. Normalerweise schwingen sie von Ast zu Ast...!"

Dennis Troegel, Soltau

Herr Meyer bestellt im Wirtshaus eine gebratene Taube. Das Tier ist zäh wie Leder. Plötzlich stößt er mit seiner Gabel auf ein Bleiröhrchen. Neugierig öffnet er es und liest: „Greifen im Morgengrauen an. Gezeichnet: Friedrich der Große."

Yilmaz Acar, Ibbenbüren

Der Patient erwacht aus der Narkose und meint erstaunt: „Herr Doktor, Ihr Bart ist aber gewachsen!" Darauf der Angesprochene: „Erstens heiße ich Petrus und zweitens hatte ich schon immer einen Bart."

Tobias Henneicke, Schönewörde

Der Patient ruft verzweifelt: „Herr Doktor, ich halte mich für einen Clown." Darauf der Arzt: „Sie machen wohl Spaß?"

Björn Huttenloch, Mühlacker

THEMA SPORTSPIELE

Wer hätte gedacht, daß es unter den Nintendo-Freaks so viele Sportliebhaber gibt? Unser letztes Forum trieb alle Fußball-, Eishockey- und Basketball-Fans an die Stifte, um ihre Meinungen, Wünsche und Anregungen kundzutun. Wenn sich alle Schreiber auch in ihrer Freizeit mit solcher Leidenschaft dem Sport widmen, kann Gesundheitsminister Seehofer der nächsten Gesundheitsreform beruhigt entgegenblicken. Doch lest selbst, welche Statements uns zu diesem Thema erreichten.

NEED FOR SPEED

Ich bin der Meinung, es sollten mehr Rennspiele für die Nintendo-Konsolen programmiert werden. Dabei müßte das Fahrverhalten der Wagen und der Verlauf der Strecke absolut realitätsgetreu sein. Wenn man zum Beispiel in einer Stadt in Seitenstraßen einbiegen könnte und totale Freiheit beim Steuern hätte, wäre dies phantastisch.

Fabian Ruhland, Friedrichsdorf

BERÜHMTHEITEN

Ich finde es toll, daß man bei Sportspielen zum Teil mit bekannten Charakteren spielen kann. Wenn man mit Jürgen Klinsmann über den Rasen fegt oder mit Wayne Gretzky über das Eis gleitet, hat man das Gefühl, selbst bei einer Weltmeisterschaft teilzunehmen.

Norbert Klemkow, Schwerin

KEINE STORY

Sportspiele sind nach meiner Ansicht eher langweilig, da sie keine richtige Story wie Abenteuerspiele besitzen. Ein klarer Vorteil gegenüber Rollenspielen besteht jedoch darin, daß sie auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig werden. Die Herausforderung bleibt auch nach Monaten noch bestehen. Trotzdem bieten Sportspiele keine Überraschungen.

Markus Book, Haren

UNSPORTLICHE LEISTUNG

Ein großer Vorteil der Sportspiele besteht darin, daß sich auch unsportliche Menschen dem Sport widmen können, ohne sich dabei vor anderen bloßzustellen. Bei einem Videospiel kann man die besten Sportler in fast allen Disziplinen bezwingen und den Sieg hautnah genießen. Ich persönlich vermisse ein Volleyballspiel. Eine Umsetzung auf dem Nintendo64 könnte ich mir gut vorstellen.

Mathias Schäfer, Fulda

SPEZIALGEBIET

Da ich mich als freier Mitarbeiter einer Videospielzeitschrift ausschließlich mit dem Gebiet der Sportspiele beschäftige, kam ich schon in den Genuß, Produkte wie NBA HANG TIME, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 oder FIFA 64 zu testen. Diese Games haben für mich einen unglaublichen Motivationsfaktor, da kein Match dem anderen gleicht. Weiterhin reizen die vielen Spielmodi und umfangreichen Optionen immer wieder zum Griff nach dem jeweiligen Modul. Rennspiele wie MARIO KART 64 oder WAVE RACE 64 fördern bei mir auf der Jagd nach Pokalen und Bestzeiten den Suchtfaktor. Ein richtiges Motocross- oder Truckrennen mit vielen Strecken wäre mal etwas anderes.

Thomas Thiede, Frankfurt

AUFSTIEG MIT TAKTIK-TIPS

Zunächst einmal ein Sonderlob für Eure Rubrik „Forum". Ich finde es klasse, daß hier alle ungeschminkt ihre Meinung sagen können. Zum Thema Sportspiele fällt mir folgendes ein: Da ich selbst auch ein begeisterter Sport-Freak bin, spiele ich solche Games für mein Leben gern. Wenn man sich überlegt, wie vor fünf oder zehn Jahren noch die Sportspiele aussahen und dann auf das Nintendo64 schaut, ist das doch ein Unterschied wie Tag und Nacht. Ich habe in Eurer (übrigens absolut abgefahrenen) Nacht der Videospiele die Bilder von INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 und den anderen Sportspielen gesehen. Einfach unglaublich! Die Bewegungen der Spieler sind echter als echt, der Sound ist wie im Stadion und der Sprecher klingt, als säße man bei einer Live-Übertragung vor der Glotze. Wegen dieser superrealen Sportspiele werde ich mir in der nächsten Woche das Nintendo64 zulegen. Der Zeitpunkt ist gekommen, jetzt warte ich nur noch auf ein Tennisspiel auf der neuen Konsole. Ich bin nämlich ein großer Boris Becker-Fan und spiele selbst in einer Mannschaft. Nächstes Jahr wollen wir unbedingt aufsteigen, da will ich mir vorher noch paar Taktik-Tips vom Nintendo64 holen.

Ulrich Seibert, Darmstadt

VIELE SPIELER, VIEL SPASS

Für den ultimativen Spielspaß zu zweit, zu dritt oder zu viert sind Sportspiele einfach unerläßlich. Ob Fußball, Tennis, Basketball oder Autorennen, alle der genannten Spiele machen mit Freunden viel mehr fun. Nur die umfangreichen und manchmal unübersichtlichen Modi und Optionen schrecken mich ein wenig ab.

Michael Jahr, Stolberg

RIESENSAMMLUNG

Bei Sportspielen setze ich auf den Fun-Faktor und die realitätsgetreue Umsetzung. Aus meiner Sammlung von „nur" 51 Game Boy-Spielen kann ich immerhin 22 Sportspiele vorweisen. Dabei ist es mir egal, ob es sich um Fußball, Autorennen oder Olympische Spiele handelt.

Marcus Amelang, Rotenburg

GEGNERISCHES VERGNÜGEN

Sportspiele finde ich einfach cool. Wenn es draußen regnet und ich keinen Fuß vor die Tür setzen kann, schalte ich mein Super Nintendo ein und spiele, was das Zeug hält. Am liebsten übe ich mich in INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. Ecken, Freistöße und Fallrückzieher machen mir einfach riesigen Spaß. So kann ich mich auch bei schlechtem Wetter meinem Lieblingssport hingeben.

Norman Specht, Berlin

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Neben Jump'n Run-Spielen gehören die Sportkracher mit zu den wichtigsten Gattungen der Konsolenspiele. Rennsport-Hits wie MARIO KART 64 werden sträflich vernachlässigt. Ich sehe den Reiz der Sportspiele im Geschwindigkeitsrausch und in dem Geschick, das notwendig ist, um ein Gefährt bis zur Ziellinie zu steuern. Weiterhin gibt es bei Sportspielen keine Stelle, wo man nicht weiterkommt und bei der Hotline anrufen muß. Dafür sind Ausdauer und Disziplin gefragt.

Thomas Weigelt, Jena

MIT SCHOTTLAND ZUM TITEL

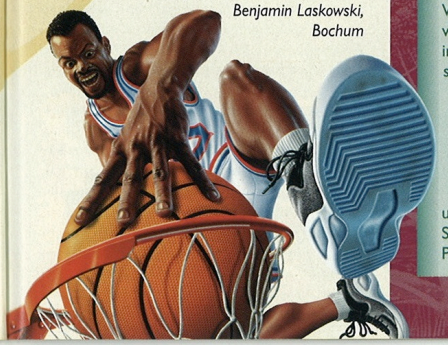
Ich finde Sportspiele deshalb so toll, weil man sie immer und immer wieder zocken kann, ohne Langeweile aufkommen zu lassen. Gerade beim Fußball sind die Spiele immer verschieden, lange Turniere leben von ihrem abwechslungsreichen Verlauf. Wenn man es packt, mit Brasilien oder Deutschland Weltmeister zu werden, ist der Spaß noch lange nicht vorbei. Ist es nicht eine unglaubliche Herausforderung, mit Schottland oder Kamerun den Titel des Weltmeisters zu holen? Wer das packt, ist ein wahrer Champion. Sportspiele sind auf diese Art und Weise immer wieder neu. Außerdem sind die Spiele auf dem Nintendo64 so vielseitig, daß man eine ganze Zeit lang braucht, bis man alle speziellen Aktionen und Tricks beherrscht. Fallrückzieher und Hackentrick sind nicht so leicht hinzukriegen. Umso größer ist die Freude, wenn es endlich klappt! Also ich finde Sportspiele echt klasse!

Frank Waberseck, Hamburg

LÜCKENFÜLLER

Ich kann mit Sportspielen nicht so viel anfangen, da ich sie trotz actionreicher Spielsequenzen über kurz oder lang recht einfallslos finde. Ich glaube, die meisten Fußballspiele dienen nur noch als Lückenfüller der Programmierer. Das einzige Ziel beim Fußball ist das Schießen eines Tors. Bei Adventures hingegen muß man viele verschiedene Aufgaben erledigen, um das Abenteuer zu beenden. Manchen Sport-Modulen muß man jedoch zugute halten, daß sie über atemberaubende Graphiken verfügen. WAVE RACE 64 oder NBA HANG TIME sind wohl die besten Beispiele.

Benjamin Laskowski, Bochum



IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

THEMA ZUBEHÖR

Wie Ihr sicher alle wißt, gibt es für unsere Konsolen nicht nur heiße Spiele, sondern auch eine ganze Menge nützlicher Utensilien. In einer der letzten Ausgaben haben wir Euch schon kurz das Rumble Pak für das Nintendo64 vorgestellt, daß Euch bei einigen Spielen kräftig durchschüttelt. Damit setzt Nintendo in Sachen Spielspaß und Realismus wieder einmal Akzente. Wir möchten diesmal von Euch wissen, welches Zubehör Ihr Euch für unsere neue Konsole vorstellen könnt. Laßt Eurer Fantasie und Kreativität freien Lauf und überschüttet uns wie immer mit zahlreichen witzigen Ideen. Schickt Eure Briefe unter dem Stichwort „Forum" an die bekannte Club-Adresse. Wir freuen uns auf Eure Ideen!

Kleiner Mann ganz groß!

Dieser kleine lustige Herr aus Dormagen heißt Christian Stamm und ist sage und schreibe erst vier Jahre alt. Nichtsdestotrotz gliedert sich der Jungspund bereits in die Reihen der begeisterten Nintendo-Anhänger ein. Da es mit dem Lesen und dem Schreiben noch nicht so gut klappt wie mit dem Videospielen, greift ihm seine liebe Mama Hannelore kräftig unter die Arme. Dafür zeigt Christian bei KÖNIG DER LÖWEN und DIE SCHLÜMPFE, was in ihm steckt. Da staunen nicht nur seine Eltern und Geschwister, sondern auch die komplette Redaktion. Zu seinen Favoriten gehören die DONKEY KONG-Abenteuer, ZELDA – A LINK TO THE PAST und ILLUSION OF TIME. In seinem Brief hofft Christian, daß er schon groß genug für einen Platz in unserer Zeitschrift sei. Wir meinen ja!

Christian Stamm

Erholsame Leidenschaft

Robert Kocsis schreibt uns aus dem beschaulichen Ort Waltersdorf, der auf Grund seiner ruhigen Lage von vielen Touristen als Erholungsoase genutzt wird. Da es im Haus seiner Eltern, wie in vielen Häusern der Ortschaft, Gästezimmer gibt, hat uns Robert ganz herzlich zu sich eingeladen. In einem Steinbruch geht er seiner Leidenschaft nach. Er sammelt versteinerte Fossilien, die sein Zimmer zieren. Möchte er sich von der Idylle so richtig in die Action stürzen, führt sein Weg stets vor die Nintendo-Konsolen. Dort lebt er seinen Abenteuerdrang bei ILLUSION OF TIME, SECRET OF MANA und TERRANIGMA kräftig aus. Auch die STREET FIGHTER-Serie hat es ihm angetan, denn dort geht so richtig die Post ab.

Robert Kocsis

Ein wenig durchgeknallt sollte man schon sein, wenn man den Controller in die Hände nimmt, um bei MARIO KART 64 mit bunten Karts über die abgefahrenen Strecken zu düsen. Hier fliegen Bananen, rasen Schildkrötenpanzer über den Asphalt und seltsame Tierchen kreuzen die Fahrbahn. Auch die Teilnehmer sind recht lustige Gestalten. Ein pelziger Affe, ein Pilzkopf und ein grüner Dino sind nur einige Vertreter des achtköpfigen Rennteams. Klingt dies für Eure Ohren schon äußerst seltsam? Dann schaut Euch auf den kommenden Seiten erst einmal die coolen Kurse an, auf denen die acht Cracks entlangschlittern. Hier könnt Ihr sehen, was Euch auf Eurem Nintendo64 erwartet. Weiterhin haben wir spitzenmäßige Tips parat, mit denen Ihr Eure Kumpels in Staunen versetzt. (mh)

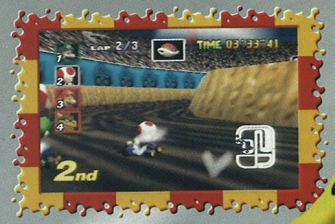
MARIO KART 64™

POWERSLIDING

Wir sind uns sicher, daß Ihr alle Lenkmanöver auf dem Controller im Schlaf beherrscht und bereit für eine neue Herausforderung seid. Für alle Mario Kart 64-Profis ist folgender Kniff einfach unverzichtbar: Schlittert wie beschrieben in eine Kurve, damit ein graues Wölkchen sichtbar wird. Dieses besitzt die Form eines Hakens. Nach ca. zwei Sekunden verwandelt sich dieses in ein graues „E". Drückt nun den Analogstick blitzartig in die Gegenrichtung und anschließend wieder zurück. Ihr werdet feststellen, daß sich die Farbe des „E" nun in gelb verwandelt hat. Lenkt abermals in die Gegenrichtung und zurück, damit das „E" eine rote Farbe annimmt. Wenn Ihr nun die R-Taste loslaßt, wird dem Kart ein kleiner Turbo verpaßt, der Euch einen kostbaren Vorsprung verschafft.

GLIDE & SLIDE

Da bei MARIO KART 64 die Welt immer ein wenig auf dem Kopf steht, weihen wir Euch gleich in die erste Besonderheit ein. Natürlich könnt Ihr mit Euren Karts auf die herkömmliche Art und Weise um die zahlreichen Kurven brausen und so an Geschwindigkeit verlieren. Doch wer will das schon? Ihr mit Sicherheit nicht! Haltet doch spaßeshalber die R-Taste auf Eurem Controller gedrückt, während die Karts in die Kurven preschen. Fröhlich schlittert das Vehikel um jede Windung, ohne dabei an Speed einzubüßen. Erkennt Ihr das graue Wölkchen hinter Eurem Kart? Dies ist ein sicheres Zeichen für den erfolgreichen Schlitter-Exkurs.

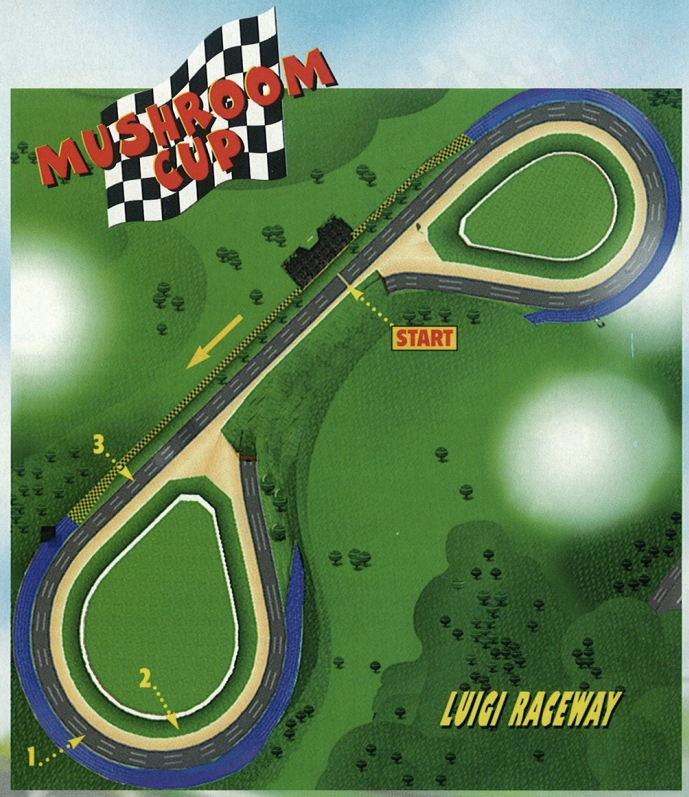


SCHLEUDER-TRAUMA

Beim herkömmlichen Renngeschehen ist es kaum notwendig, die Bremsen des Karts in Anspruch zu nehmen. Meistens genügt es in engen Kurven, die Geschwindigkeit zu verringern. Profis wissen allerdings nur zu gut, daß in manchen Situationen ein Bremsmanöver von großem Nutzen sein kann. Eine Kollision mit einer Bananenschale führt meist zu einem unglücklichen Kontrollverlust des fahrbaren Untersatzes. Bremst Ihr allerdings, sobald Ihr die Bananenschale berührt, kann dies die Rettung bedeuten. Mit ein wenig Glück behaltet Ihr Euren Kurs bei und entgeht einem fatalen Schleuder-Trauma. Über dem Fahrer könnt Ihr eine Gedankenblase mit einer Note erkennen.

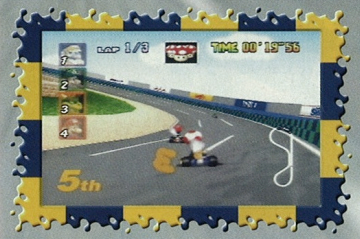
DER BERÜCHTIGTE BLITZSTART

Kenner von Super Mario Kart wissen, wie nützlich es ist, schon zu Beginn des Rennens eine Spitzenposition herauszufahren. Wie beim Vorgänger könnt ihr auch bei Mario Kart 64 einen Trick anwenden, der Euch nach dem Startschuß an die erste Stelle katapultieren kann. Warten die Fahrer gespannt auf den Beginn des Rennens, erscheint Meister Lakitu auf einer Wolke, um das Startsignal zu geben. Drückt den A-Knopf, bevor die Ampel auf blau schaltet. Stimmt das Timing, hängt das Kart mit einem mächtigen Turbo alle Mitstreiter fürs erste ab. Dieser Trick funktioniert übrigens auch, wenn ihr den Kurs verlaßt und von Lakitu wieder zurückgetragen werdet. Betätigt den A-Knopf, bevor Euer Kart den Boden berührt und Ihr bekommt erneut die Chance eines Blitzstarts.



Nach all den Tips und Tricks seid Ihr mit Sicherheit ganz heiß darauf, diese auf den Pisten auszutesten. An dieser Stelle präsentieren wir Euch die vier Strecken des ersten Cups. Der Mushroom Cup zeigt als Opener der vier vorhandenen Cups abwechslungsreiche Strecken zum Eingewöhnen. Willkommen in der rasanten Welt von MARIO KART 64!

1. Rutschmanöver



Auf der breiten Fahrbahn könnt Ihr Euch in aller Ruhe mit der Lenkung des Karts vertraut machen. Enge Kurven werden Euch auf dieser Strecke noch nicht zum Verhängnis. Die Kunst des Powerslidings läßt sich dafür prima in den langgezogenen Kurven üben. Schlittert Ihr geschickt über die begrenzte Fahrbahn, ohne an den äußeren Rand zu stoßen, habt Ihr die besten Chancen, Eure Konkurrenten abzuhängen.

2. Der Rasenmäher-Mann

Einen riesigen Vorsprung könnt Ihr herausfahren, wenn Ihr im Besitz eines Supersterns, eines Superpilzes oder dreier Pilze seid. Fegt in den langen Kurven auf der Innenseite der Biegung über den Rasen. Um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren, müßt Ihr auf der Grünfläche die genannten Items einsetzen. Achtet jedoch darauf, rechtzeitig die Rennstrecke zu erreichen, bevor die Wirkung des Gegenstandes nachläßt.

3. Ballon-Box

Ein wenig Glück gehört mit Sicherheit dazu, die am Ballon befestigte ?-Box zu ergattern. Achtet darauf, keine ?-Box aus der davorliegenden Reihe einzusammeln, da Ihr keinen zweiten Gegenstand aufnehmen könnt. Fahrt Ihr nun in dem Moment unterhalb der ?-Box vorbei, in dem der Ballon seinen niedrigsten Punkt erreicht, müßt Ihr lediglich die R-Taste drücken, um mit einem Satz nach oben zu springen. Der Inhalt der Box ist jedesmal ein begehrter Stachelpanzer, der all Euren Konkurrenten das Fürchten lehrt.

MOO MOO FARM

Die nächste Strecke verschlägt die Rennfahrer in idyllisch-ländliche Gebiete. Kühe weiden entlang der holprigen Fahrbahn und Maulwürfe schauen verträumt aus ihren Löchern hervor. Mario & Co. können von Glück sagen, daß die Karts stabil genug gebaut sind, um Schlaglöcher heil zu überstehen.

1. Maulwurf-Terror

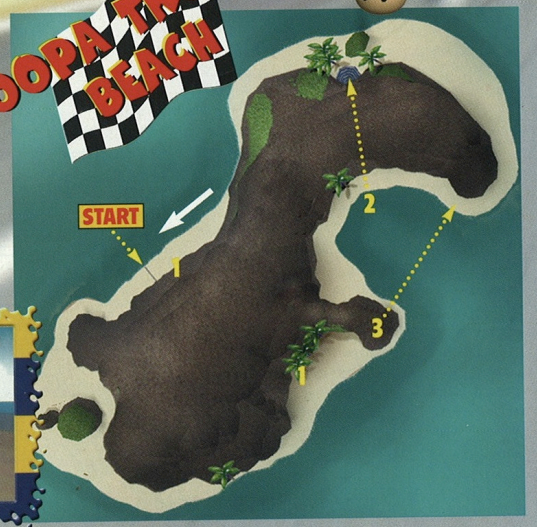
Wenn Ihr inmitten der Fahrbahn schwarze Löcher am Boden erkennen könnt, solltet Ihr schleunigst einen weiten Bogen fahren. Entscheidet Ihr Euch dennoch für den schnelleren Weg über die Maulwurfshügel, könnt Ihr mit einer bösen Überraschung rechnen. Blitzschnell kann es nämlich passieren, daß sich die Unglücks-Wühler aus ihren Wohnungen erheben und Euch in fatale Crashs verwickeln. Nur ein Powerstern oder ein Boo-Item ermöglichen Euch eine sichere Fahrt durch die Gefahrenzone.

2. Brücken-Misere

Die graue Steinbrücke, die über die Rennstrecke führt, wird von stabilen Pfeilern getragen. Erweist Euch als wahre Meister und manövriert Euer Vehikel heil durch die Hindernisse. Mit ein wenig Geschick könnt Ihr sogar versuchen, Widersacher abzudrängen, damit diese gegen einen Brückenpfeiler prallen.

KOOPA TROOPA BEACH

Um sich von den Strapazen der ersten beiden Strecken zu erholen, entschließen sich die Kart-Cracks für einen Ausflug an den Strand. Ein kurzer Blick läßt sofort erkennen, daß sich auch dieser feinsandige Urlaubsort herrlich für ein Rennen eignet. Zwischen Meer und Palmen flitzen die bunten Karts über den schneeweißen Strand und sorgen bei den irritierten Krebsen für jede Menge Aufregung.



1. Krabbelnde Krebse

Aufgescheucht hetzen die roten Krebse über den heißen Sand und suchen nach einem sicheren Unterschlupf. Fahrt bei diesen kleinen Tierchen besonders vorsichtig und vermeidet jegliche Berührung. Eine Kollision bringt Euer Kart mächtig ins Schleudern und kostet Euch wertvolle Zeit. Somit entpuppen sich einige Strandgebiete als wahre Slalomparcours.

2. Tunnelfahrt ins Glück

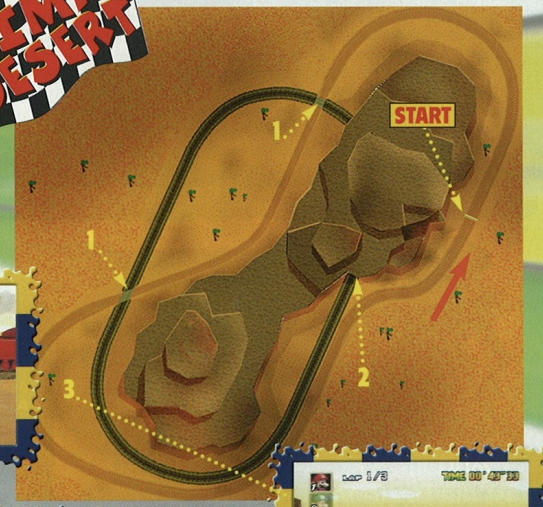
Eine der besten Abkürzungen des gesamten Spiels bietet der etwas höher gelegene Tunnel. Steuert zielsicher auf die davorliegende Rampe zu und setzt einen Pilz ein, um mit Speed die Öffnung zu erreichen. Geübten Fahrern wird es auch gelingen, die Höhle mit einem normalen Sprung zu erklimmen. Betätigt dazu die R-Taste auf dem höchsten Punkt der Rampe. Mit dem richtigen Winkel und ein wenig Glück könnt Ihr nun die dunkle Höhle durchqueren und den restlichen Fahrern aus der Ferne freudig zuwinken.

3. Das Meer teilt sich

Gemäß dem biblischen Vorbild gibt es eine tolle Möglichkeit, quer durchs Meer zu rasen. Herrscht beim Eintreffen Ebbe, wird eine schmale Sandbank inmitten des salzigen Wassers sichtbar. Fürchtet Euch nicht und flitzt auf diesem Weg zur sicheren Seite des Ufers. Ihr erspart Euch dadurch eine gehörige Strecke.

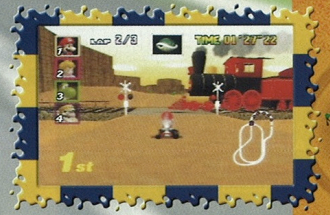
Vom feinen Sandstrand führt die Reise auf brennend-heißen Wüstensand in der dürren und spärlich bewachsenen Kalimari Wüste. Durch dieses leblose Gebiet rattert lediglich eine alte Lok über rostige Schienen. Da die Bauarbeiten nicht sehr weit fortgeschritten sind, wurden noch keine Fahrbahnbegrenzungen errichtet. Lediglich ein dunkler Streifen deutet auf die vorhandene Rennbahn hin, die Euch den Weg durch die Dürre weist. Vergeßt Eure Wasservorräte nicht, denn Ihr werdet mit Sicherheit tüchtig ins Schwitzen geraten!

KALIMARI DESERT



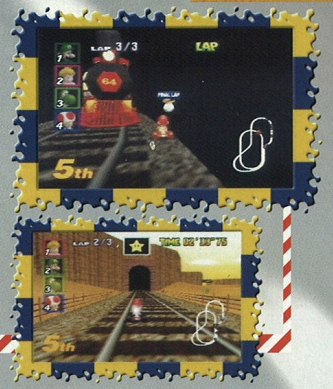
1. Der Kalimari-Express

Wie im richtigen Straßenverkehr werden Bahnübergänge auch in der Wüste mit einem Schild angekündigt. Haltet bei den Bahnübergängen Ausschau und seht brav nach links und rechts, um nicht vom Kalimari-Express überrollt zu werden. Verfügt Ihr jedoch über einen Superstern oder einen Boo-Geist, könnt Ihr gefahrlos durch den Zug rasen.



2. Trickreiche Schienenfahrt

Für mutige und furchtlose Fahrer, die einen Superstern mit sich herumtragen, haben die Programmierer erneut eine spitzenmäßige Abkürzung vorgesehen. Dreht beim zweiten Bahnübergang nach links ab und folgt dem Verlauf der Schienen. Ihr steuert geradewegs auf den düsteren Tunnel zu, den der Kalimari-Express in regelmäßigen Abständen passiert. Setzt kurz vor dem dunklen Eingang Euren Superstern ein. Inmitten des Tunnels passiert ihr nun automatisch die Ziellinie zur nächsten Runde. Dieser Trick funktioniert jedoch nur mit Hilfe eines Supersterns und auch nur in der ersten oder zweiten Runde.



3. Die Sache mit dem Zaun

Anstatt durch den Tunnel zu rasen, könnt Ihr beim zweiten Bahnübergang auch rechts vom Zaun entlangfahren. Dabei spart Ihr ebenfalls wertvolle Sekunden. Seid Ihr im Besitz von Pilzen oder eines Supersterns, kann sich die Fahrt über den heißen Wüstensand auszahlen.

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

Während der Sommer uns die ersten langersehnten Sonnentage beschert, begeben sich viele Videospiel-Freaks auf eine frostige Reise durch verschneite Berglandschaften. Wer nun an Last Minute-Flüge in antarktische Gefilde denkt, liegt jedoch daneben. Die Rede ist von den zahlreichen Star Wars-Fanatikern, die mit rasanten Schneegleitern über die eisigen Kuppen des Planeten Hoth rasen. Möchtet Ihr dieses bannende Gefühl mit den Sternenkrieg-Anbetern teilen, ist es nicht notwendig, Hunderte von Kilometern in einen Freizeitpark zu tingeln. Star Wars – Shadows of the Empire kommt dem Gefühl, sich persönlich den imperialen Angreifern anzunehmen, verdammt nahe. Wer dieser Leidenschaft schon längst frönt und ein wenig mehr über die ersten beiden Level wissen möchte, der sollte die nächsten Seiten genauestens unter die Lupe nehmen. (mh)

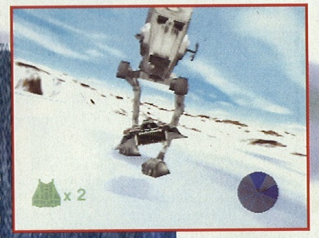
Das Drama um Hoth

Der Rebellenstützpunkt befindet sich in höchster Gefahr. Das Imperium konnte mit Hilfe von Suchdroiden das Versteck der Rebellen ausfindig machen und startet nun einen vernichtenden Angriff. Die Rebellen reagieren mit einigen Schneegleitern, um herannahende Droiden und Läufer aufzuhalten, bis der größte Teil des Stützpunkts evakuiert ist. Bietet in der Rolle Dash Rendars den imperialen AT-STs, AT-ATs und Suchdroiden die Stirn und laßt die Laserwaffen des Schneegleiters sprechen!

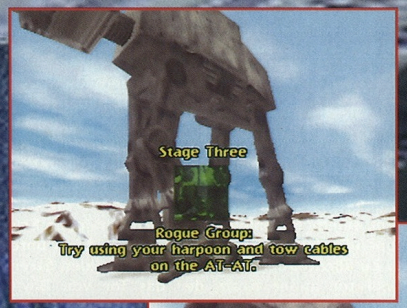
Angriff ist die beste Verteidigung

Der erste Level unterteilt sich in vier verschiedene Angriffsabschnitte mit unterschiedlichen Anforderungen.

Im ersten Abschnitt trefft Ihr lediglich auf Suchdroiden, die über keine effektive Schutzpanzerung verfügen. Wenige gezielte Treffer genügen, um die imperialen Späher in Flammen aufgehen zu lassen. Nutzt die Chance, um Euch mit dem Radar vertraut zu machen, auf dem Ihr feindliche Angreifer orten könnt.



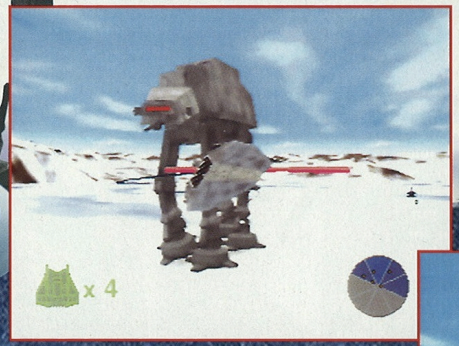
Für die zweite Angriffswelle setzt das Imperium zweibeinige Läufer, die sogenannten AT-STs, ein. Deren Widerstandskraft erweist sich als bedeutend höher. Ihre Laserschüsse verursachen einen beträchtlichen Schaden am eigenen Schneegleiter. Landet Ihr einen Treffer, erscheint eine Prozentanzeige. Diese repräsentiert die Schadensquote des Walkers. Es wird sich nicht vermeiden lassen, mehrere Attacken zu starten, um einen Läufer zu Boden zu schicken.

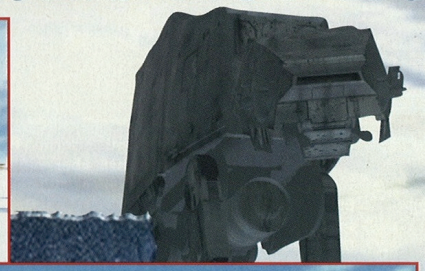


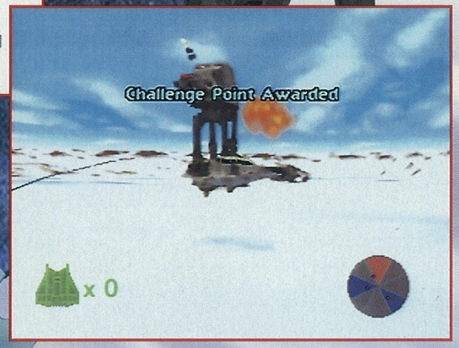
In den letzten beiden Phasen dürft Ihr Euch nicht nur gegen Suchdroiden und AT-STs zur Wehr setzen. Dieses Mal vertraut das Imperium auf seine mächtigsten Landläufer. Die vierbeinigen AT-ATs sind mit einer unglaublichen Panzerung bestückt und mit herkömmlichem Laserbeschuß nur sehr mühsam zu beschädigen. Habt Ihr den zweiten Teil der Star Wars-Trilogie jedoch auf der Leinwand verfolgt, ahnt Ihr schon, wie Ihr diese Kolosse zu Fall bringen könnt. Fliegt so nah wie möglich an ihren Beinen vorbei und werft das Seil aus. Betätigt dazu auf Eurem Nintendo64-Controller den Z-Trigger. Hakt sich das Seil an einem Bein des AT-ATs ein, müßt Ihr im Kreis um die Beine des Läufers fliegen. Nach einigen Umrundungen stolpert das riesige Ungetüm und rammt in den eisigen Boden.

Suchet und Ihr werdet finden!

Bevor Ihr ein weiteres Level beginnt, könnt Ihr im Levelwahl-Menü erkennen, wie viele Challenge Points es in den einzelnen Abschnitten Eures Abenteuers zu finden gibt. Diese sind spezielle Goodies und treiben den Anreiz in die Höhe, das Spiel aufmerksam zu durchforsten. Konntet Ihr in allen Leveln sämtliche Challenge Points ergattern, haben die Programmierer in jedem Schwierigkeitsgrad eine kleine Überraschung parat.







Die drei Challenge Points des ersten Levels werden Euch ausgehändigt, wenn Ihr die AT-ATs durch die oben beschriebene Seil-Technik zu Fall bringt. Natürlich lassen sich diese auch durch langatmige Attacken mittels herkömmlicher Laserbeschüsse besiegen. In diesem Falle entgehen Euch jedoch die Challenge Points.

Star Wars™ * Shadows of the Empire™ *
* ©1996 Lucasfilm Ltd. Lisenced exclusiveley to Nintendo.
Star Wars: Shadows of the Empire Logo and
all Star Wars Elements™ & ©1996 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

Auf der Flucht!

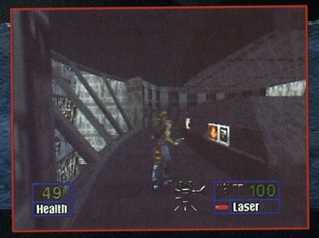
Nachdem der Großteil der Rebellen evakuiert wurde, wird es nun auch für Dash Zeit, die Basis zu verlassen. Leider befindet sich die Outrider in dem weit entfernten Trakt Bay 3. Der Stützpunkt wurde fast vollständig von imperialen Sturmtruppen besetzt, so daß der Weg durch die Basis einem Spaziergang auf einem Minenfeld gleicht. Hinter jeder Ecke lauert ein Sturmtruppen-Soldat, der nicht lange zögert, Euch unter Beschuß zu nehmen. Zu allem Überfluß setzten die dunklen Streitkräfte den Hauptgenerator außer Kraft, der das Tor von Bay 3 geschlossen hält. Solange der Generator die Station nicht mit Strom versorgt, ist kein Entkommen mit dem Schiff möglich. Zu Fuß wandert Ihr in diesem umfangreichen Level durch verzweigte Gänge in der Hoffnung, den Hauptgenerator zu aktivieren und mit der Outrider der brenzligen Situation zu entkommen.

Schlagkräftige Argumente

Hinter einer verschlossenen Stahltür betretet Ihr einen düsteren Raum. Massive Gittertüren halten gefährliche Wampas unter Verschluß, die zusätzlich von einem Sturmtruppen-Soldat bewacht werden. In einem der Käfige erspäht Ihr eine neue Waffe. Um an die Suchraketen heranzukommen, müßt Ihr mit Hilfe des Schalters die Gatter öffnen und Euch dann in Sicherheit bringen. Wampas sind zähe urzeitliche Tiere, die gegen Schüsse der Laserwaffe nahezu immun sind. Die Aggressionslust treibt die Ungetüme jedoch dazu, sich gegenseitig zu attackieren. In dieser Zeit könnt Ihr an ihnen vorbeischleichen und Euch die Suchraketen krallen.

Knall auf Fall

Eine eiserne Brücke führt über eine tiefe Schlucht. Konzentriert Euch nicht nur auf den gegnerischen Beschuß, sondern überlegt jeden einzelnen Schritt gut. Der anschließende schmale Grat, über den Ihr zu einem anderen Trakt der Basis gelangt, läßt keine großen Ausweichmanöver zu. Ein Sturz in die Tiefe kostet Euch sofort einen Versuch.



Unter Strom

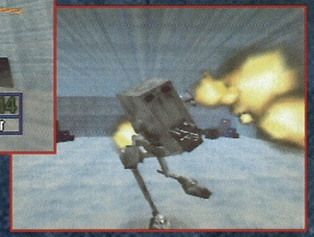
Die Turbinen des Powergenerators stehen still, wenn Ihr dieses Gebiet betretet. Ein Aufzug führt Euch nach oben in einen Kontrollraum, in dem sechs Schalter plaziert sind. Betätigt diese und die Stromversorgung ist wiederhergestellt. Nachdem die Basis mit neuer Power versorgt ist, solltet Ihr Euch schleunigst auf den Weg zur guten alten Outrider begeben.

Die Erde bebt

Ein langer Gang stellt sich als tödliche Falle heraus. Während sich Dash vorsichtig auf das Ende des Ganges zubewegt, teilt sich der Boden unter lautem Grollen in zwei Teile. Wenn Ihr nicht schnell genug die andere Seite erreicht, werdet Ihr kaum noch in der Lage sein, den Riß vor dem sicheren Ende zu überspringen. Also Beeilung!

David gegen Goliath

In einer Lagerhalle der Basis erwartet Euch ein zweibeiniger AT-ST. Zu Fuß müßt Ihr Euch etwas Besonderes einfallen lassen, um den metallischen Läufer niederzuschmettern. Versucht, nie in seine Schußlinie zu laufen, sondern begebt Euch hinter seinen Blickwinkel. Da die Steuerung des AT-STs ein wenig schwerfällig anmutet, benötigt er kurze Zeit, um Euch neu zu lokalisieren. Feuert während dieser kurzen Phase Suchraketen auf den Kopf des Gehers ab, bis dieser explodiert und auf den Boden kracht.



Zehn gut versteckte Challenge Points...

...sind in der gesamten Rebellenbasis versteckt. Zerschießt prinzipiell jede Kiste, um Durchgänge oder Geheimräume freizulegen. Betätigt an markanten Stellen die R-Taste, um eine verborgene Tür zu öffnen. Ansonsten müßt Ihr jeden Winkel der Basis auf den Kopf stellen. Der Erfolg sei mit Euch!

Die langersehnte Outrider

Nach dem Kampf mit dem AT-ST gelangt Ihr zu Eurem heißgeliebten Raumgleiter. Da das Imperium Eure Ankunft bereits erwartet, hat Darth Vader etliche Soldaten seiner imperialen Sturmtruppe mobilisiert, um dem rebellischen Schmuggler einen gebührenden Empfang zu bereiten.

Wer sich in das große Abenteuer gewagt hat und gegen die besten Jetski-Fahrer der Welt antritt, der wird schon bald den mittleren oder schweren Modus von Wave Race 64 ausprobieren wollen. Daß bei diesen harten Wasserrennen zusätzlich zwei neue Kurse zu fahren sind, macht aus der anfänglich vergnüglichen Wasserspritzerei eine nervenaufreibende Jagd nach Bestzeiten und Plazierungen. [jk]

WAVE RACE 64™

Twilight City

Im dunklen Schein des Mondes muß dieser Parcours gefahren werden. Die Skyline im Hintergrund führt die Strecke über einen Fluß, kreuz und quer durch eine Großstadt. Natürlich ist das Wasser des Flusses in der schweren Spielvariante aufgewühlt und die verstärkte Strömung verursacht große – für Jetski-Piloten äußerst gefährliche – Wellen.

Rauf und runter!

Im mittelschweren Modus konntet Ihr die erste Rampe benutzen, um über die Mauer zu springen. Dies ist in der schweren Spielvariante nicht mehr möglich. Hier müßt Ihr die Rampe benutzen, um an Höhe zu gewinnen und Euch dann kopfüber, samt dem Jetski, ins Wasser zu werfen. Nun könnt Ihr unter der Mauer hindurchtauchen. Wem dies zu schwer erscheint, der kann natürlich auch um die Rampe herumfahren und den langen Weg nehmen. Allerdings geht hierbei kostbare Zeit verloren und eine gute Plazierung unter den ersten Drei ist eher unwahrscheinlich.

Jetzt richtig Speed geben...

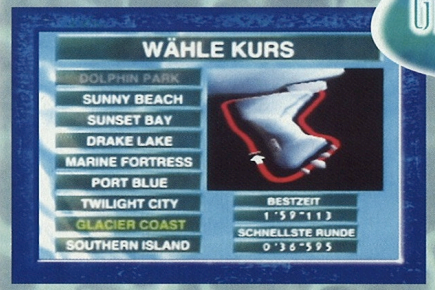
...und dann unter der Mauer durchtauchen.

Tückische Rampen!

Die zweite und dritte Rampe des Kurses sind eher hinderlich als nützlich. Benutzt Ihr die Rampen, dauert der Sprung ziemlich lange und Ihr verliert wertvolle Zeit. Fahrt deshalb lieber um die Rampen herum. Doch auch bei dieser Aktion müßt Ihr Euch in Acht nehmen, denn hinter den Rampen sind Wasserminen plaziert. Ihr müßt Euren Weg geschickt durch die fest verankerten Minen lenken. Ist es Euch gelungen, um die Minen herumzumanövrieren, habt Ihr Zeit gut gemacht und könnt wieder kräftig Gas geben.

Achtung, hinter dieser Rampe befinden sich Wasserminen.

WAVE RACE 64 ™ © 1996 NINTENDO KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.



Glacier Coast

In eisige Gefilde treibt es die Wave Race 64 Jetski-Piloten im schweren Spielmodus. Zum Glück haben die Fahrer der Jetskis Neoprenanzüge an, die auch von Tauchern verwendet werden. Diese Hightech-Anzüge schützen die Piloten vor Kälte. Sie würden sonst keine Runde in dem eisigen Wasser überstehen.

Schlüpfrige Eisschollen

Hier müßt Ihr Euren Jetski um einen großen Eisberg lenken. Die Eisschollen, die im Wasser herumschwimmen, erschweren diesen Kurs erheblich. Fahrt Ihr über eine der Schollen, läßt sich das schnelle Gefährt kaum noch lenken. Nur mit viel Gefühl und fast zartem Streicheln des Analogsticks könnt Ihr das Fahrzeug auf einer Eisscholle in die gewünschte Richtung zwingen. Brutalo-Fahrer, die über eine zuckende Gashand verfügen, haben hier schon im voraus verloren.

Ob diese Rutschpartie noch ein gutes Ende findet?

Springen oder schlau sein?

Links an den Eisrampen und rechts an der roten Boje vorbei ist der beste Weg.

Gleich nach dem Start befinden sich einige kleinere Eisberge, die Ihr als Sprungschanzen benutzen könnt. Dabei fahrt Ihr dann rechts an einer roten Boje vorbei. Schneller geht es jedoch, wenn Ihr Euch von den Eisbergen fernhaltet und sie links umfahrt. Laßt Euch aber nicht allzuweit nach links treiben, da Ihr noch die rote Boje von rechts umfahren müßt.

Je kürzer, desto besser!

Kurz nach dem Start geht es in eine lange Rechtskurve. In der Anfahrt zur Kurve befindet sich ein Eisberg, den Ihr entweder links oder rechts umfahren könnt. Die beste Lösung ist, wenn Ihr rechts an dem Eisbrocken vorbeifahrt, da Ihr somit den Kurvenradius verkürzt und in der Innenbahn jede Menge Zeit spart.

Hier könnt Ihr rechts durch die schmale Gasse fahren!

ZOOM IN

Live vom Drive

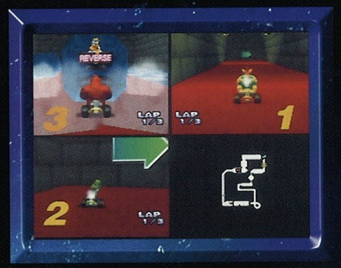
Erst kürzlich konnten wir uns von dem einmaligen Funfaktor der Jetskis überzeugen. Für die Dreharbeiten zu dem Club Nintendo Film „Die Nacht der Videospiele" durften zwei unserer Redakteure die heimischen Gewässer unsicher machen und ein paar Runden mit den PS-gewaltigen Waterbikes drehen. Claude Moyse erwies sich dabei als besonders experimentierfreudig. Mit einem gewagten Zug am Gashebel und ruckartigem Einschlagen der Lenkung vollführte er in

seinem knackigen Neoprenanzug einen ungeplanten waghalsigen Stunt, der uns allen den Atem raubte. Glücklicherweise sah diese Aktion schlimmer aus als sie tatsächlich war und Claude stieg mit einem zufriedenen Schmunzeln vom Jetski ab. Nach einigen weiteren Runden der Club Nintendo Redakteure kamen alle zu dem Fazit, daß das Fahrgefühl und Lenkverhalten der Waterbikes, das dem Spieler in Wave Race 64 vermittelt wird, durchaus dem realen Jetski-Feeling entspricht. Die Spieler von Wave Race 64 haben den echten Jetski-Fahrern gegenüber sogar einen großen Vorteil. Das Aufschlagen auf das Wasser nach einem Sprung über eine Welle und die eisige Kälte des Wassers bleiben ihnen erspart.

WILLKOMMEN IN DER 4. SPIEL-SPASS-DIMENSION

SPLITSCREEN
Geteilte Freude ist vierfache Freude

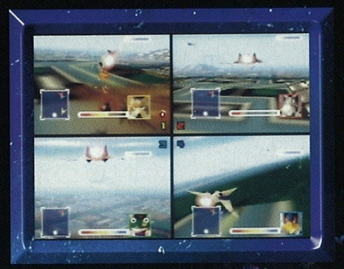
Die Darstellung eines Mehr-Spieler-Modus auf einem Bildschirm wirft für die Programmierer zunächst Probleme auf. Wie kann man es bewerkstelligen, mehreren Spielern gleichzeitig einen optimalen Einblick in das Spielgeschehen zu bieten? Dieses Problem läßt sich auf zwei verschiedene Arten lösen, wobei das jeweilige Spiel natürlich ausschlaggebend dafür ist,



Bei MARIO KART 64 wird der Bildschirm auch im Drei-Spieler-Modus in vier Teile gesplittet.

welche Variante die Softwaretüftler wählen. Eine Darstellungsmöglichkeit bildet der sogenannte SPLITSCREEN. Hierbei wird der Spielbildschirm in mehrere, gleichgroße Teile gesplittet. Jedem Spieler steht ein bestimmter Bereich des Screens zur Verfügung. Spiele wie MARIO KART 64 oder LYLAT WARS nutzen diese Technik, damit jeder Spieler vollkommene Freiheit in seinen Aktionen besitzt.

Die andere Möglichkeit der Darstellung, die vor allem bei Sportspielen Verwendung findet, läßt das Spielfeld als Einheit bestehen und konzentriert sich auf einen bestimmten Bereich, in dem die teilnehmenden Spieler agieren können.



Auch LYLAT WARS kann mit vier Spielern gleichzeitig gespielt werden.

Am 1. März 1997 wurde eine neue Ära der Videospielgeschichte eingeleitet. Das Nintendo64 betrat die europäische Bühne der Videospielkonsolen und schlug ein wie eine Bombe. Nie zuvor war die Markteinführung einer Hardwareeinheit so erfolgreich wie die der neuen 64-Bit Konsole. Zwar waren die Erwartungen aller Videospielfans hochgesteckt, doch das Nintendo64 konnte sie sogar noch übertreffen. Spiele wie SUPER MARIO 64 oder PILOTWINGS 64 setzten gleich zu Anfang neue Maßstäbe für zukünftige Projekte. Aber die Erbauer der Konsole hatten bei der Konstruktion nicht nur grafische und inhaltliche Neuerungen im Sinn. Auch in Bezug auf die Austattung haben sie revolutionäre Wege beschritten. Das Nintendo64 ist die erste Konsole mit eingebautem Vier-Spieler-Adapter. Das heißt für Euch, daß Ihr kein teures Zubehör kaufen müßt, um in den Genuß eines 3- oder 4-Spieler-Matches zu kommen. Die technischen Voraussetzungen für spannende Duelle mit mehreren Freunden sind gegeben. Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch Spiele präsentieren, die über einen 4-Spieler-Modus verfügen und abgefahrenen Spielspaß der 4. Dimension garantieren! (tg)

FARBENFROHE DUELLE GARANTIERT

Zur Aktivierung des Mehr-Spieler-Modus eines Spiels muß natürlich eine Grundvoraussetzung erfüllt werden: Jeder Spieler muß über einen eigenen Controller verfügen, denn die sind nun mal nur für zwei Hände konstruiert. Damit Ihr aber auch in diesem Punkt keine Langeweile ertragen müßt, hat Nintendo die Controller in einer Special-Edition auf den Markt gebracht.

Ihr habt die Qual der Wahl – die bunten Nintendo64-Controller.

So seid Ihr in der glücklichen Lage, Euch Euren Favoriten aus mehreren farbigen Controllern auswählen zu können. Die Farbe ist allerdings der einzige Unterschied des Hightech-Zubehörs, denn schließlich sollen bei Duellen ja die spielerischen Fähigkeiten den Ausschlag geben und nicht etwa das bessere Equipment.

GAMES 4U

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch drei Sportspiele, die Ihr zu viert spielen könnt. NBA HANG TIME, WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY und INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 garantieren Euch Vier-Spieler-Action Nonstop und warten mit Extra-Features auf, die das Match zum Erlebnis werden lassen. Also, folgt uns in die 4. Dimension...

4-PLAYER-ACTION

Den Satz „Die Jagd nach den Körben" sollte Ihr nicht wörtlich nehmen, denn die Körbe bei NBA HANG TIME müssen weder gejagt noch erlegt werden. Auch geworfen werden sie nicht, denn Sie befinden sich am rechten und linken Spielfeldrand und rühren sich nicht vom Fleck. Aber wonach wird denn dann gejagt? Die Antwort ist einfach und mit drei Worten erklärt: Punkte, Punkte, Punkte!

Dabei stehen Euch die spektakulärsten Moves und Features zur Verfügung, um mehr Punkte als der Gegner zu erzielen und als Sieger das Parkett der Halle zu verlassen.

NBA-Quartett-Kabinett

Der Individualität der Spieler sind bei NBA HANG TIME keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt dank der zahlreich angebotenen Auswahlmöglichkeiten Euren eigenen Spieler „erschaffen" und mit Hilfe des Controller Paks abspeichern. Körperbau, Größe, Aussehen und besondere Fähigkeiten sind veränderbar und bieten eine unendliche Auswahl verschiedener Kombinationen. Gerade der Vier-Spieler-Modus wird zur besonderen Herausforderung, wenn jeder teilnehmende Spieler einen selbst erschaffenen

Die Freak-Show läßt grüßen

und trainierten Akteur einsetzt und so die verschiedenen Ballartisten ihre Kräfte messen. Ihr müßt lediglich die Charaktere vor Spielbeginn erschaffen und auf einem Controller Pak sichern. Dann sind sie einsatzfähig, um die Halle zum Beben zu bringen.

Monstermäßige Jagd nach Punkten!

Allzeit bereit!

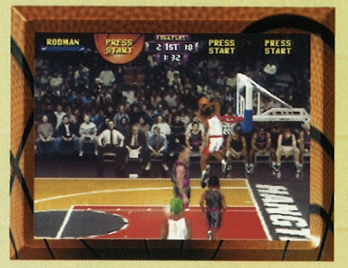
Der Basketballzauber für das Nintendo64 bietet eine weitere Überraschung. Es ist jederzeit möglich, aus einem laufenden Solomatch ohne Neustart einen Mehr-Spieler-Fight zu machen. Ihr müßt lediglich den Start-Kopf eines anderen Controllers betätigen, um die Steuerung eines Spielers zu übernehmen. Welcher Mannschaft Ihr Euch dabei anschließen wollt, das

Weitere Spieler können jederzeit einsteigen!

liegt ganz in Eurer Hand. Auf der erscheinenden Anzeige könnt Ihr den zu steuernden Spieler frei wählen. Sobald Ihr Eure Wahl bestätigt, wird das Match fortgesetzt.

Wissensfortschritt

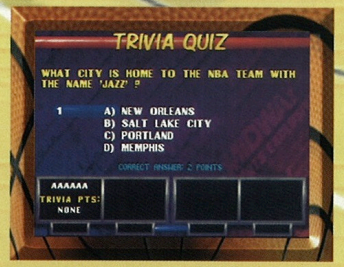
Ein besonderes Bonbon hält NBA HANG TIME für diejenigen unter Euch bereit, die sich in



Die Zuschauer verfolgen gebannt das Spielgeschehen!

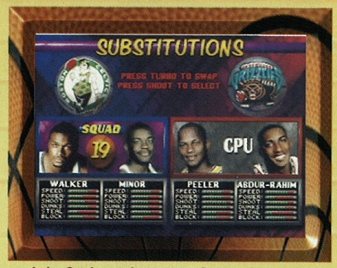
© 1996 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COIN-OPERATED VIDEO GAME © 1996 MIDWAY GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY IS A TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC. USED UNDER LICENSE. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTIES. INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND PLAYERS MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL TEAM ROSTERS ACCURATE AS OF NOVEMBER 3, 1996. LICENSED BY NINTENDO. LICENSED BY GT INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

der NBA auskennen. Am Ende jedes Spiels findet das sogenannte TRIVIA QUIZ statt. Hierbei wird Euer Wissen anhand einer Frage aus der amerikanischen Profiliga auf die Probe gestellt. Wißt Ihr die richtige



Das TRIVIA QUIZ testet Euer NBA-Wissen!

Antwort, könnt Ihr Punkte ergattern, die sich als sehr wichtig erweisen könnten. Denn wenn Ihr genügend Punkte im TRIVIA QUIZ gesammelt habt, erhaltet Ihr zusätzliche Attributspunkte, mit denen Ihr Euren erschaffenen Spieler weiter verbessern könnt. Es lohnt sich



Jeder Spieler wird mit einem Porträt dargestellt.

also, die Fragen gewissenhaft zu beantworten, denn am Ende könnten Eure NBA-Kenntnisse über Sieg oder Niederlage in den Play-Offs entscheiden!

FEATURE-BOX

- 150 Original NBA-Spieler
- Double Dunks
- Alley Oops
- Spin Moves
- Create-Player-Modus
- Geheime Spezialcodes
- Controller Pak Funktion
- Livekommentare
- 1 – 4 Spieler gleichzeitig
- Ausführliche Statistiken

Dieses Game bietet Eishockey-Action, bis die Kufen glühen. Wem es im Sommer draußen zu heiß ist, der schnallt sich einfach die Schlittschuhe an und wagt sich mit uns aufs Eis. Abkühlung können wir Euch auf dem gefrorenen Wasser allerdings nicht versprechen, denn die Jungs mit dem Puck werden Euch mächtig einheizen. Spielt als einer der NHL-Profis die Hauptrolle im Krimi auf dem Weg zum Stanley-Cup oder bestreitet ein Mehr-Spieler-Match mit bis zu vier Teilnehmern. Die Rasanz, die Power und die Schnelligkeit dieses Spiels wird durch nichts erreicht, was Ihr bis jetzt auf Eurem Bildschirm gesehen habt!

DIE STARS SEID IHR

WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY bietet alle bekannten Varianten des schnellen Sports auf Kufen. Ihr könnt wählen, ob Ihr im Arcade-Modus mit drei Spielern gegeneinander antretet oder

Auge in Auge mit dem Gegner!

ob Ihr im Simulationsmodus in Mannschaften von drei, vier oder fünf Spielern über das Eis fegt. Wartet der Arcade-Modus mit coolen Special-Moves wie brennenden Pucks oder vermauerten Toren auf, ist im Simulationsmodus Realitätsnähe Trumpf. Ihr könnt bestimmen, ob Fouls geahndet werden oder unfaire Body-Checks zum Alltag gehören. Für Anfänger bietet der PRACTICE-Modus den richtigen Rahmen, um spezielle Fähigkeiten zu verbessern oder Offensiv- und Defensiv-Taktiken zu trainieren.

Die Feuerwehr ist bereits verständigt!

DER EISIGE BLICK

Damit Ihr das Match auch von den Plätzen der ersten Reihe aus verfolgen könnt, verfügt WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY über verschiedene Kameraperspektiven. Ihr könnt zwischen sieben unterschiedlichen Einstellungen wählen

Wählt eine Perspektive, die Euch gefällt!

und habt somit den vollen Durchblick. Zusätzlich ist es dank der Replayfunktion möglich, jeden Spielzug oder Torschuß genau unter die Lupe zu nehmen und stufenlos aus jeder

Die Schiedsrichter überwachen die Regeln!

erdenklichen Perspektive zu betrachten. Auf diese Weise könnt Ihr jede einzelne Aktion bis ins Detail ausleuchten und Stärken und Schwächen des Gegners analysieren.

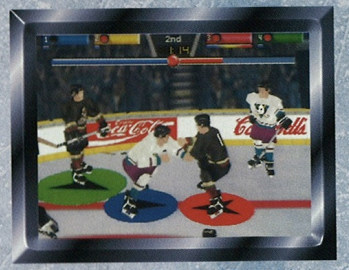
© and ® 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp. All rights reserved. „The NHLPA" and NHL Present Wayne Gretzky's 3D Hockey" is ™ of Wayne Gretzky and The National Hockey League Player's Association, excluding the word „NHL", „National Hockey League". The NHL Shield, and „The Stanley Cup" are registered trademarks of The National Hockey League. All NHL logos and marks depicted herein are property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1996 NHL. Officially licensed product of The National Hockey League. © 1996 NHLPA. ™ and ® designate trademarks of the National Hockey League. © 1996 NHLP. ™ and ® designate trademarks of the National Hockey League Players' Association and are used, under license, by Williams Entertainment, Inc. Official licensed product of The National Hockey League Players' Association. All rights reserved. Licensed by Nintendo.

EINE FRAGE DER EHRE

Jeder Spieler steht auf dem Eis seinen Mann. Mit kühlem Kopf analysieren sie die Situation und führen mit Eurer Hilfe die richtigen Aktionen aus. Aber... dann und wann kann es vorkommen, daß ein Spieler – über die Maßen durch

Mit solchen Attacken könnt Ihr Gegenspieler provozieren...

unfaire Attacken bedrängt – aus der Haut fährt. Dann vergißt er seine gute Kinderstube und stürzt sich auf den nächstbesten Gegner, den er gerade erwischt. In der anschließenden Diskussionsrunde zählen nur die schlagkräftigsten Argumente. Dabei schauen die Herren Referees



...bis ihnen das Blut in den Adern kocht!

betreten zur Seite und lassen den Dingen ihren Lauf. Sicherlich gibt es aber auch Spieler unter Euch, die diese Art des Meinungsaustauschs nicht schätzen und diese Funktion im umfangreichen Optionsmenü lieber deaktivieren.

FEATURE-BOX

- Original NHL-Spieler und -Mannschaften
- Zahlreiche Kameraperspektiven
- Controller Pak Funktion
- Trainingsmodus
- Turnier- oder Playoff-Modus
- Arcade- oder Simulations-Modus
- 1 – 4 Spieler gleichzeitig
- Livekommentare
- Original Eishockeyregeln
- Zeitlupenfunktion

Tausende Zuschauer sitzen auf den Rängen und fiebern dem derzeit besten Konsolen-Kick seit Erfindung des Leders entgegen. Der Nachfolger des beinahe legendären ISS DELUXE wartet mit brillanten Animationen und sehr detaillierter Grafik auf. Die 36 besten Teams der Welt treten gegeneinander an und kämpfen in fünf verschiedenen Stadien um den Weltpokal. Doppelpässe, Fallrückzieher und spektakuläre Aktionen sind an der Tagesordnung und sorgen für Spannung und Action rund um die Kugel der Begierde. Beweist Euer Geschick als Trainer, indem Ihr eine spezielle Taktik ausgebt und die richtige Auswechslung zur richtigen Zeit vornehmt.

DER RICHTIGE DREH

Wolltet Ihr schon immer einmal wissen, wie sich Thomas Hässler während eines Länderspiels vor einem Freistoß am gegnerischen Strafraum fühlt? Bei ISS 64 werdet Ihr diese

Der Schütze hat die Qual der Wahl!

Situation kennenlernen. Entscheidet Ihr Euch für den Paß zum freistehenden Stürmer, die gut getimte Flanke oder riskiert Ihr es, den Ball an der Mauer vorbei direkt in den Winkel zu hämmern? Diese Möglichkeiten stehen Euch unter anderem zur Verfügung und Ihr solltet

Der Keeper wirft sich dem Angreifer mutig entgegen.

genau überlegen, für welche Variante Ihr Euch entscheidet. Aber bedenkt, daß die Gegner nicht schlafen und schon so mancher mißglückte Freistoßtrick einen Konter und dann ein Tor für den Gegner eingeleitet hat. Ihr wißt sicherlich: Der Ball ist rund und ein Spiel dauert 10 Minuten – und wer mehr Tore schießt, verläßt als Sieger den Platz!

TRAINING MACHT DEN WELTMEISTER

Ein bißchen Zeit müßt Ihr schon investieren, wenn Ihr alle Tricks und Kombinationen der Ballzauberer erlernen wollt. Zwar könnt Ihr sofort mit dem Toreschießen im normalen Spielbetrieb beginnen, aber ob es auf Anhieb zum Cupgewinn reicht, ist sehr die Frage.

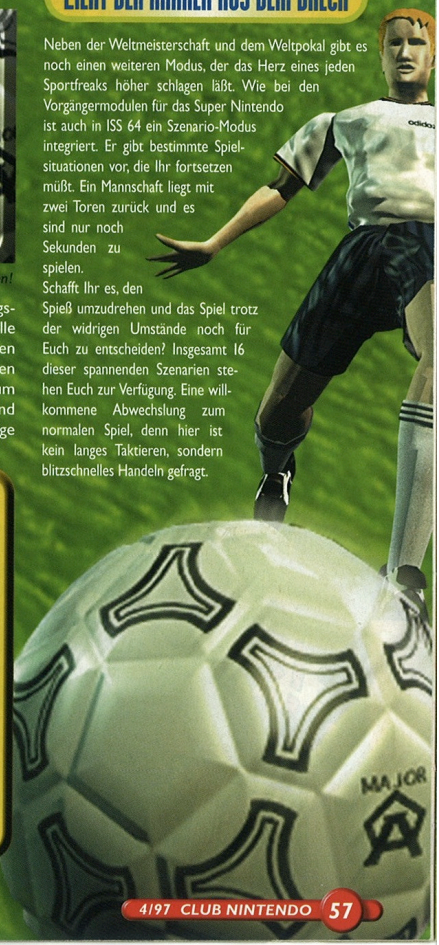
Im Training können Standardsituationen geübt werden!

Deshalb solltet Ihr auf jeden Fall den Trainingsmodus aktivieren, denn hier könnt Ihr alle Fähigkeiten perfektionieren, die einen echten Champion ausmachen. Standardsituationen wie Eckbälle und Freistöße gehören eben zum Handwerkszeug eines guten Kickers und sind oft genug spielentscheidend. Auch flüssige Kombinationen wie Doppelpässe, Weitschüsse und das richtige Abwehrverhalten gehören zum festen Trainings-Repertoire. Trainingspartner bilden ein spielbezogenes Umfeld, um den Trainingsmodus möglichst real zu gestalten.

Analysiert die Situation und trefft die richtige Entscheidung!

ZIEHT DEN KARREN AUS DEM DRECK

Neben der Weltmeisterschaft und dem Weltpokal gibt es noch einen weiteren Modus, der das Herz eines jeden Sportfreaks höher schlagen läßt. Wie bei den Vorgängermodulen für das Super Nintendo ist auch in ISS 64 ein Szenario-Modus integriert. Er gibt bestimmte Spielsituationen vor, die Ihr fortsetzen müßt. Ein Mannschaft liegt mit zwei Toren zurück und es sind nur noch Sekunden zu spielen.
Schafft Ihr es, den Spieß umzudrehen und das Spiel trotz der widrigen Umstände noch für Euch zu entscheiden? Insgesamt 16 dieser spannenden Szenarien stehen Euch zur Verfügung. Eine willkommene Abwechslung zum normalen Spiel, denn hier ist kein langes Taktieren, sondern blitzschnelles Handeln gefragt.



FEATURE-BOX

- 36 Nationalteams
- Trainingsmodus
- Szenariomodus mit 16 Spielständen
- 1 – 4 Spieler gleichzeitig
- Controller Pak Funktion
- Zeitlupenfunktion
- Verschiedene Wetterbedingungen
- Verschiedene Stadien
- Verschiedene Perspektiven
- Livekommentar

International Superstar Soccer™ © 1997 Konami. All rights reserved.

BLAST CORPS IN YOSHIS KNALLKEKSE

Ein sonniger Tag in Südkalifornien...

Yoshi ist gerade damit beschäftigt, eine Ladung frischer Kekse ins Schloß der Prinzessin zu bringen. Nichtsahnend schubbert er über den Freeway, als plötzlich ein alter Bekannter auftaucht... KAMEK!

HOLERÖ!

!?

ZAP

Ich habe eine kleine Überraschung für Dich!

WHOA!?

ÄHHH...

...FÄHRT OHNE MICH WEITER!

!?

BLAST CORPS

SIE HABEN EIN PROBLEM?

WIR LÖSEN ES! WÄHLEN SIE 3-2-1-BLAST CORPS UND WIR SIND DA, EHE SIE HOLERÖ GESAGT HABEN!

TELEFON

Meine Rettung! Hoffentlich lügt das Plakat nicht!

Aufgeregt schildert Yoshi dem Blast Corps, daß sein Kekstransporter führerlos auf die nächste Stadt zurast. Yoshter fleht das Team an, sich zu beeilen!

Dann...

HOLER...!

Na, haben wir zuviel versprochen?! Das Blast Corps Team ist einsatzbereit!

Es dauert nicht lange, bis die Kekse einige hungrige Passanten anziehen. Geschmacklich hervorragend, bringen die Cookies jedoch einige merkwürdige Nebenwirkungen mit sich...

Netty, der Truck befindet sich im Süden der Stadt, er rast auf ein neues Hindernis zu…

…den ZOO!

Wenn der Laster im Zoo seine Kekse verteilt…

…mutieren die Tiere zu BESTIEN!

RAMMEN!

YES!!!

BUMMS!

LASH

Treffer, aber er fährt trotzdem weiter!

Crusher! Schnapp ihn Dir! Feuer frei!

ZISCH!

Feurio!

BUMM!

Attacke!

Bumms!

Wir haben es geschafft, der Truck ist gestoppt!

Ich freue mich!

Holeröööööö!

Das ist Dr. Lichtblitz!

Glücklicherweise ist es dem cleveren Doc gelungen, ein Gegenmittel gegen die Knallkekse zu entwickeln! Während er alle Betroffenen damit versorgt, sammelt das Blast Corps Team die verbliebenen Kekse ein und verhindert so jedes weitere Unheil. Einen Keks scheint das Team jedoch übersehen zu haben…

BLAST CORPS

Freut Euch nicht zu früh, ich komme wieder…

HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR NINTENDO-FANS:

0 60 26/94 09 40

1 Wie kann ich den blauen Schalterpalast finden?

SUPER MARIO 64™

N64

Um diesen Schalterpalast zu erreichen, müßt Ihr zunächst das Wasser aus dem Burggraben absinken lassen. Begebt Euch dazu mit dem Kellerschlüssel in das Untergeschoß des Schlosses und lauft in Richtung der Holztür, die Euch zum Kurs 6, der Grünen Giftgrotte, bringen würde. Betretet diesen Eingang jedoch nicht, sondern begebt Euch weiter nach rechts zu einer Tür, auf der kein Stern zu sehen ist. Öffnet sie und taucht durch das Wasser bis zu dem Raum, in dem zwei Steinsäulen stehen. Diese müßt Ihr nun mit der Stampfattacke nach unten rammen, um den Mechanismus zu betätigen, der das Wasser absinken läßt. Springt nun nach unten und geht durch die Stahltür, um in den ausgetrockneten Burggraben zu gelangen. Lauft mit Mario nach rechts und laßt Euch in das Loch fallen. Hier wartet der blaue Schalterpalast auf Euch.

Stampft diese Säulen ein, um das Wasser abzulassen.

Der blaue Schalterpalast erwartet Euch!

2 Wie kann ich Boomer in der verlorenen Welt dazu bewegen, die letzten beiden Steine zu entfernen?

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™

SNES

Um die ersten drei Steine wegzusprengen, mußtet Ihr Boomer jeweils 15 Bonusmünzen bringen. Für das letzte spielbare Level möchte er allerdings 25 dieser besonderen Münzen haben. Das heißt, Ihr müßt wirklich alle Bonusmünzen besitzen, die es in diesem Spiel zu finden gibt. Durchlauft dazu nochmals alle Welten und achtet darauf, daß hinter jedem Levelnamen ein Ausrufezeichen steht. Solltet Ihr hinter einem der Abschnitte noch kein Ausrufezeichen haben, könnt Ihr hier noch mindestens eine Münze entdecken. Ist dies geschafft, erhaltet Ihr nach Beendigung des Abschnitts „Raketen-Rausch" das letzte Zahnrad für Boomers Maschine. Gebt Ihr auch dies noch ab, verschwindet der Stein, der den Weg zum Lavasee versperrt. Nun ist der Weg offen, um Baron Roolenstein ein zweites Mal gegenüberzutreten.

Auch nach dem Sieg über den Endgegner in der Welt Kaos bekommt Ihr eine Bonusmünze!

3 Wie erreiche ich im 9. Level „Xizor's Palace" den Challenge Point, den ich durch das Fenster sehen kann?

N64

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

Um diesen Challenge Point zu erreichen, müßt Ihr Euch in den Bereich begeben, in dem die drei riesigen Räder aus der Wand herausragen. Laßt Ihr Euch hier beim zweiten Rad nach unten fallen, findet Ihr neben dem Challenge Point einen Gegenstand, mit dem Ihr Eure Energie voll auffüllen könnt. Genau an der Stelle, wo Eure Energie aufgefrischt wurde, befindet sich ein Geheimgang. Öffnet also die versteckte Tür in der Wand und folgt dem dahinterliegenden Weg, bis Ihr ins Freie gelangt. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Jetpacks nach oben zum Challenge Point fliegen.

Hier ist der Challenge Point zu sehen – aber nicht zu erreichen.

Diese Wand verbirgt einen Geheimgang!

HUGO und Hexana:
Da braut sich was zusammen.

http://www.onlinel.de

Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr

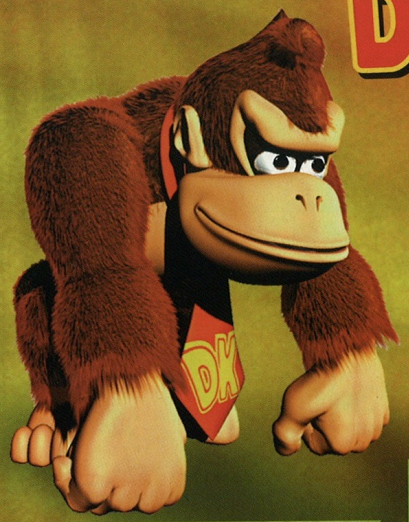
KABEL 1
Muß ich sehen.

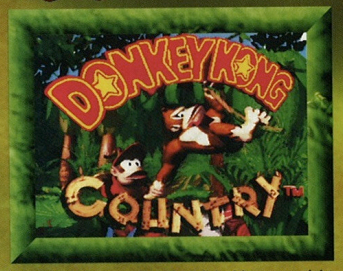
Heye & Partner

DONKEY KONG COUNTRY™

CLASSICS

Ein Meilenstein der Videospielgeschichte





Das Spiel hält, was der Titelbildschirm verspricht.

Witzige Animationen sorgen ständig für heiteren Spielspaß.

Viele Freunde stehen den Affen auf ihrem beschwerlichen Weg bei.

Es gibt einen Grund zum Feiern! Unsere Classix-Familie, die sich mittlerweile für das Super Nintendo und den Game Boy etabliert hat, bekommt hochkarätigen Zuwachs. In dieser Ausgabe stellen wir Euch gleich sechs Titel vor, die Ihr in naher Zukunft zum absoluten Hammerpreis in den Regalen Eurer Händler finden könnt. Den Auftakt zu dieser Serie macht ein berühmt-berüchtigtes Duo, das die Herzen unzähliger Nintendo-Fans im Sturm eroberte. Die Rede ist selbstverständlich von Diddy und Donkey Kong. Wem das grandiose Spielerlebnis von DONKEY KONG COUNTRY für das Super Nintendo oder DONKEY KONG LAND für den Game Boy bislang entgangen sein sollte, kann bald die Chance beim Schopf packen. Denn eines ist sicher, diese Hits gehören noch immer zur Elite der Jump'n'Run-Spiele. (mh)

Die Videospiel-Fachwelt stand Kopf, als das erste 32 MBit-Spiel für eine 16-Bit-Konsole das Licht der Welt erblickte. Die einzigartige Grafik, die erstmals auf einer Workstation von Silicon Graphics gezaubert wurde, sorgte für helle Aufregung. Nie dagewesene 3D-Effekte und realistische Animationen offenbarten Euch ein Spielerlebnis, das bislang undenkbar schien. Rendering heißt das große Zauberwort. Unter dieser Technik versteht man das Programmieren von Objekten und Figuren unter Berücksichtigung aller Licht- und Schatteneffekte. Dadurch erscheinen Szenarien noch realistischer und plastischer. DONKEY KONG COUNTRY wurde zu einem Meilenstein der Videospiel-Geschichte und räumte gerade in Punkto Spielspaß andere Jump'n'Run-Spiele aus dem Feld.

Der Quantensprung

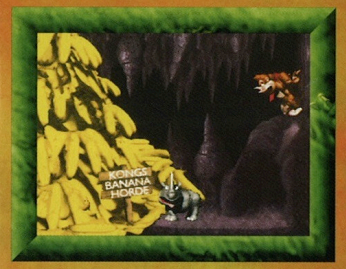
Donkey Kong hielt sich als Videospiel-Held lange Jahre im Windschatten von Mario & Co. auf, obwohl die beiden zusammen ihr Debüt auf dem damaligen Donkey Kong-Automaten gaben. Mit dem Erscheinen des ersten Teils der DONKEY KONG COUNTRY-Trilogie änderte sich dies schlagartig. Binnen kurzer Zeit hüpften und sprangen sich Donkey und Diddy in die Herzen vieler Videospieler. Mittlerweile kann die gesamte Affenfamilie, die bis heute stetig Zuwachs bekam, zahlreiche treue Anhänger vorweisen. Zu der haarigen Sippschaft gehören Dixie, Kiddy, Funky, Cranky oder Swanky, um nur einige Namen zu nennen.

Die Unterwasserwelten bestechen durch atemberaubende Atmosphäre.

Donkey Kong Country (SNES) © 1994 Nintendo. Game by Rare Limited.
Donkey Kong Land (GB) © Nintendo 1995. Game by Rare Limited.

Alles Banane, oder was?

Die Story des Dschungel-Reißers ist schnell erzählt. Als Diddy und Donkey sich gemütlich auf den Bäumen räkeln, um die Sonne auf ihre behaarten Bäuche scheinen zu lassen, geschieht etwas Unglaubliches. Der alte Bösewicht King K. Rool treibt im Urwald sein Unwesen. Gepackt von tiefster Boshaftigkeit krallt sich die Lederhaut den gesamten Bananenvorrat der Affenbande. Diese Schandtat

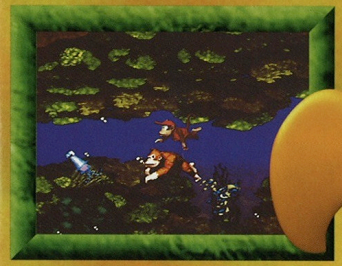


Für einen Berg der leckeren Früchte würden Affen fast alles tun.

Auf dem Piratenschiff residiert der gemeine Krötenkönig.

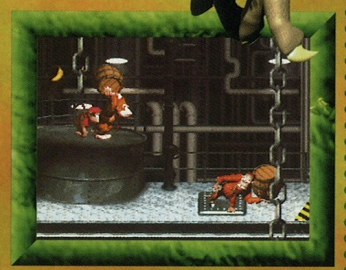
kommt es schließlich zum großen Showdown, bei dem die zwei mutigen Affen alle Register ihres Könnens ziehen müssen.

können unsere beiden Helden natürlich nicht ungesühnt lassen und beschließen, die Südfrüchte wieder in den Besitz der Affen zu bringen. Der Weg führt sie dabei durch dichtes Dschungelgestrüpp, über eisige Bergspitzen, durch tiefblaues klares Wasser, bis hinauf zu schwindelerregenden Baumwipfeln. Auf dem Piratenschiff des King K. Rool



Woher die haarigen Freunde bloß den langen Atem nehmen?

Unter lautem Quaken befördert dieser Riesenfrosch den schreckhaften Diddy.



Nicht alle Affen erweisen sich als Freunde.

CLASSIX

DONKEY KONG LAND™

Dschungelpower auf dem Game Boy!

Kaum legte sich der Rummel um DONKEY KONG COUNTRY, überraschte Nintendo mit einem weiteren Hammerspiel. Daß gerenderte Grafik nun auch auf dem Game Boy möglich ist, bewies das Dschungelabenteuer DONKEY KONG LAND. Weiterhin bestach der kleine Bruder des Affenabenteuers dadurch, daß Spielspaß und Action der Super Nintendo-Version in nichts nachstehen. Wie sein großes Vorbild ist auch DONKEY KONG LAND mit einem Batteriespeicher ausgestattet und läßt Spielerfolge somit bequem sichern. Auf diese Weise verbreitete sich die Affenseuche nicht nur unter den Super Nintendo-Spielern rasend schnell. Auch die Game Boy-Freaks konnten sich der Leidenschaft des affigen Spektakels hingeben.

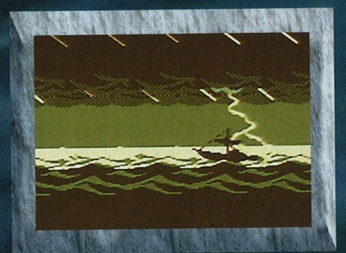
Auch die Super Game Boy-Variante präsentiert sich farbenfroh.

Der beste Lianenschwinger im ganzen Land.

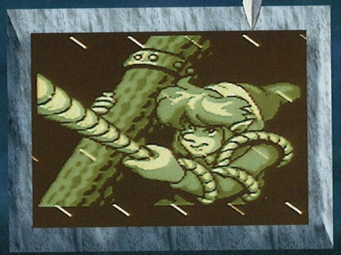
Dicke Fische leisten Donkey unter Wasser Gesellschaft.

Trotz der unglaublichen Spiele-Vielfalt, die uns im Laufe der Jahre etliche Hits auf allen Nintendo-Systemen bescherte, gibt es doch nur einige wahre Kultspiele. Ein Abenteuer, das sich diesen Titel redlich verdient hat, stößt nun in die Gefilde der Classix-Serie vor. THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING begeistert bis heute die Game Boy-Fans. Die Heldentaten des spitzohrigen Link gehören zum Allerfeinsten, was die Adventure-Palette zu bieten hat. Grund genug, Euch auf den kommenden Seiten abermals in die Traumwelt von Cocolint zu entführen und Link auf seinem ereignisreichen Weg über die Schulter zu schauen. (mh)

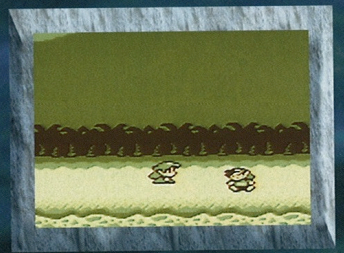
THE LEGEND OF ZELDA™ LINK'S AWAKENING™



Nach einem heftigen Sturm zerbricht das Schiff.



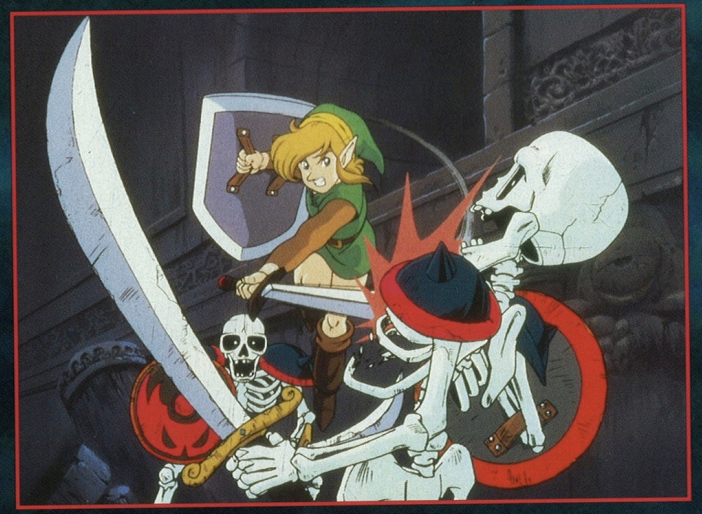
Link krallt sich verzweifelt an einem Schiffsmast fest…



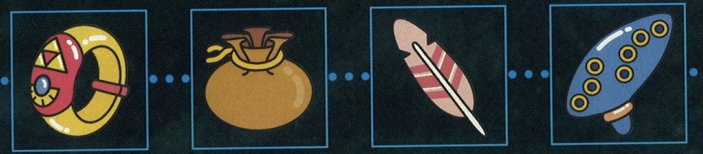
…und wird dann an das sichere Land gespült.

Schiffbruch auf hoher See

Nach zahlreichen Kämpfen und der gefährlichen Auseinandersetzung mit dem dämonischen Ganon gönnt sich Link eine entspannende Schiffsreise. Die friedliche Stille des blauen Meeres stellt sich jedoch schnell als die Ruhe vor dem Sturm heraus. Auf hoher See zieht in Sekundenschnelle ein orkanartiger Sturm auf und läßt das Boot wie eine Nußschale auf den Wellen tanzen. Als das Schiff unter der Naturgewalt auseinanderbricht, kann sich Link mit letzter Kraft an einen zerbrochenen Mast klammern. Dann schwinden ihm die Sinne. Die Wellen tragen das Opfer des Unwetters wie von Geisterhand an den Strand einer mysteriösen Insel. Dort wird er von einem jungen Mädchen namens Marin entdeckt, die ihn in das Haus ihres Vaters bringt. Als Link wieder zu sich kommt, blickt er in fremde und dennoch vertraute Gesichter.



Unterwegs findet Link wichtige Zaubergegenstände und Waffen.



© 1993 Nintendo Co., Ltd.

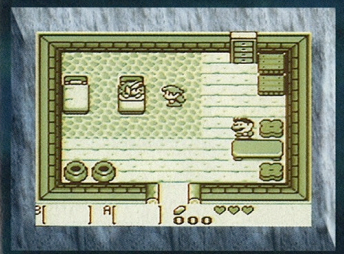
Eine alte Prophezeihung

Als sich Link langsam erhebt, um erste Schritte nach der langen Ohnmacht zu wagen, werden ihm von Marins Vater Tarin erstaunliche Dinge berichtet. Ein seltsamer Gegenstand soll sich am Strand befinden. Link macht sich sofort auf den Weg und entdeckt nach kurzer Suche sein Schwert, das glitzernd die Sonnenstrahlen reflektiert. So, als wolle es sich seinem Besitzer zeigen. Kaum greift Link nach seiner Waffe, vernimmt er eine dunkle Stimme hinter sich. Voller Schreck dreht er sich um und sichtet einen alten Uhu, der von einer seltsamen Prophezeiung zu berichten weiß. Diese besagt, daß ein junger Held auftauchen wird, um den Wind Fisch zu erwecken. „Ob von mir die Rede ist?", wundert sich Link, als er nachdenklich das riesige Ei auf der Spitze des Berges betrachtet. Das Abenteuer nimmt genau an dieser Stelle seinen Anfang!

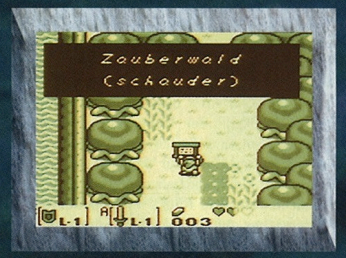
Noch ist das Tor des Wurmpalastes geschlossen.

Musikalische Geheimnisse

Die Prophezeihung berichtet weiterhin von acht Musikinstrumenten, die den Wind Fisch aus seinem tiefen Schlaf erwecken sollen. Diese sind wiederum an acht geheimen Orten versteckt und durch ein Labyrinth vor neugierigen Eindringlingen geschützt. Auf der Suche nach seinem Schwert fiel Link längst der erste Palast in der Nähe des Strandes auf. Den Schlüssel, der ihm zum Öffnen des Tores fehlte, konnte der junge Hyruler aber nicht erblicken. Dem Rat der alten Eule folgend, führt ihn die erste Erkundungsreise nach Norden in den unheimlichen Zauberwald. Darin soll der Schlüssel zum Wurmpalast verborgen sein. Mehr wollen wir Euch jedoch an dieser Stelle noch nicht verraten.

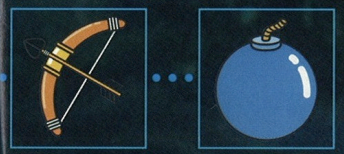


Der Held erwacht im Haus von Tarin und Marin.



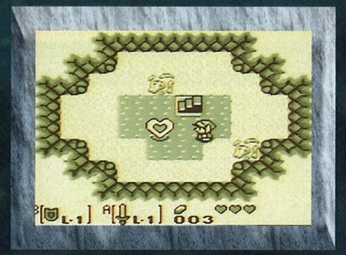
Auf der gesamten Insel weisen Schilder den Weg.

Freudig streckt der Finder sein Schwert dem Himmel entgegen.



Der Klassiker unter den Abenteuern

Kurz nachdem THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST auf dem Super Nintendo alle Videospiel-Hitlisten gestürmt hatte, wurde der Wunsch nach einem Adventure auf dem Game Boy laut. Zu dieser Zeit ahnte jedoch niemand, daß Shigeru Miyamoto schon längst über einem neuen Geniestreich brütete. Das bislang umfangreichste Abenteuerspiel für den Game Boy beschert allen Adventure-Fans einen neuen Teil der Geschichte des tapferen Link. Bis heute besticht THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING durch seine phantasievolle Geschichte, knackige Rätsel und einzigartige Labyrinthe. Zahlreiche verborgene Gegenstände wie Zaubermuscheln oder Herzteile laden den begeisterten Spieler immer wieder dazu ein, das Land von Cocolint zu durchstreifen und zu erforschen. Blitzschnell avancierte dieser Hit zum beliebtesten Spiel für den (Super) Game Boy.



Herzteile sind sehr begehrt…

…und deshalb auch besonders gut versteckt.

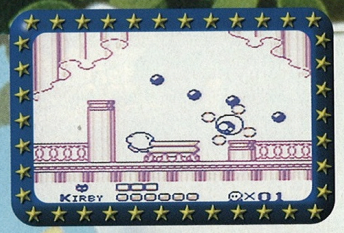
CLASSIX

CLASSICS

KIRBY'S DREAM LAND™

Kirby ist wieder da!

Unter den Neuzugängen der Classic-Serie ist wirklich alles vertreten, was Rang und Namen hat. Nach Donkey Kong und Link führt uns der folgende Exkurs zu einem etwas rundlicheren Mitglied der großen Nintendo-Familie. Da Kirby ja bereits in einigen Mega-Sellern auf den Nintendo-Systemen mit von der Partie war, verfügt der niedliche Edel-Knödel auf der ganzen Welt über eine beachtliche Fangemeinde. Jetzt feiert Kirby ein furioses Comeback und präsentiert sich erneut in seinem Game Boy-Debüt. KIRBY'S DREAM LAND ermöglicht es allen Freunden der runden Hüpfkugel, ihren ganz persönlichen Helden wieder einmal ins Rampenlicht der Videospiel-Bühne zu führen. (mh)



Eine traumhafte Insel

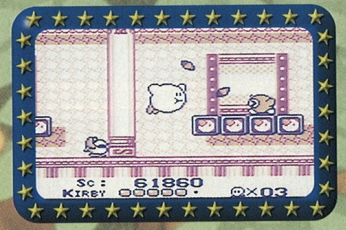
Dreamland nennt sich das zauberhafte Land, das auf einem weit entfernten Stern liegt. An diesem idyllischen Fleck scheint das Leben noch in Ordnung zu sein. Alle Bewohner leben in harmonischem Einklang. Das lustige Völkchen der Dreamlander verbringt seine Zeit mit magischen Glitzer-Sternen, die zum Spielen und Arbeiten dienen. Seit kurzem braut sich jedoch schlimmes Unheil über dem Land zusammen. Der bösartige König Nickerchen stieg mit seiner Gefolgschaft vom Berg Dedede herab, um alles aufzufuttern, was nicht niet- und nagelfest ist. Nun sind nicht nur die Lebensmittelvorräte, sondern auch die magischen Glitzersterne rar, mit denen die Dreamlander neue Lebensmittel anlegen. Eine schlimme Hungersnot droht! Ein tapferer Held erklärt sich jedoch bereit, den düsteren Berg Dedede zu besteigen und das Land aus dieser Misere zu befreien.

Sternenhimmel

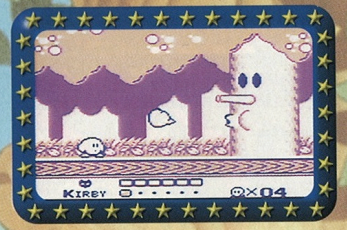
Eine beschwerliche Reise liegt vor dem runden Helden. Er kennt nur ein Ziel: Alle Glitzer-Sterne wieder in den Besitz der Dreamlander zurückzubringen. Bevor er einen der Schätze an sich reißen kann, muß er den Schergen König Nickerchens gegenübertreten. Diese Burschen sind recht zäh und nur mit List und Tücke zu besiegen. Als Belohnung winkt jedoch jeweils einer der gestohlenen Sterne.

Der kleine Herr Nimmersatt

Auf seinem Weg durch die fünf Regionen des Landes trifft Kirby auf seltsame Kreaturen. Die Einwohner des Traumlandes sind enorm hungrig und deshalb richtig mies gelaunt. Kirby sollte den Gestalten nicht zu nahe kommen, da die Leere in der Magengegend mächtige Aggressionen heraufbeschwört. Um sich gegen die wilden Bewohner zur Wehr zu setzen, verfügt unser kleiner, kugeliger Wicht über eine nützliche Fähigkeit. Rückt ihm ein nervender Widersacher auf die Pelle, wird dieser einfach eingesaugt. Wohlgenährt mutiert Kirby zu einem Riesenknödel und kann anschließend den geschluckten Gegner wieder ausspucken. Dadurch lassen sich andere Kreaturen aus dem Weg fegen und hinderliche Steine zerstören.

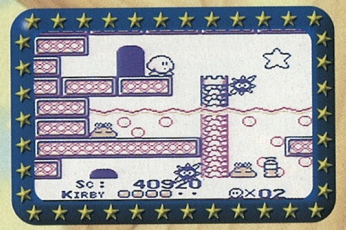


Highlight der gefährlichen Reise ist der Kampf gegen König Nickerchen. Ob es Kirby gelingen wird, den üblen Eindringling samt seiner Gefolgschaft auf den Berg Dedede zu verbannen? Das Schicksal des Dreamlands liegt in Eurer Hand!



Leckere Appetithäppchen

Kirby kann kiloweise köstliche Fressalien aufsammeln, die einige Überraschungen beherbergen. Der Lolly verleiht ihm für kurze Zeit Unverwundbarkeit, das Minzblatt gibt außer frischem Atem einen mächtigen Powerschub und der magische Imbiß füllt die gesamte Energieleiste auf. Wenn Ihr Euch genau umschaut, werdet Ihr mit Sicherheit noch viele seltsame Utensilien finden.



© 1992 Nintendo Co. Ltd.

CLASSIX

DER KLEMPNER UND DIE PRÜGELKNABEN

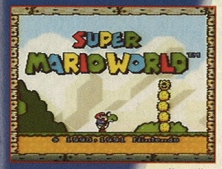
SUPER MARIO WORLD

CLASSICS

STREET FIGHTER II

Guten Abend und Ring frei für eine weitere Runde des Klassik-Spektakels. Die beiden Parteien verlassen gerade ihre Kabinen, in denen die Taktiken für den nachfolgenden Fight besprochen wurden. Jetzt steigen sie über die Seile in den Ring und beginnen mit der letzten Aufwärmphase vor dem Gong. (mh)

In der linken Ecke steht der Meister rostiger Wasserrohre, der mit einer roten Mütze und weißen Boxhandschuhen bekleidet ist. King Mario, auch genannt die Rohrzange, verteidigt mit SUPER MARIO WORLD den Titel des ersten und einzigartigen Jump'n'Runs für das Super Nintendo. In der anderen Ecke wartet gleich eine ganze Horde wilder Prügelknaben auf die erste Runde. Sie kämpfen in SUPER STREET FIGHTER II um den Titel des glorreichsten 32MBit-Kampfsport-Knüllers in der Geschichte der digitalen Bilder.



1. Runde:

Da ertönt der Gong! Die Kämpfer verlassen ihre Ecken und bewegen sich zielsicher auf die Mitte des Rings zu, um sich die Vorzüge ihrer Meisterspiele um die Ohren zu hauen.

Mario beginnt mit dem schlagkräftigen Argument, daß SUPER MARIO WORLD 96 umfang- und abwechslungsreiche Welten vorweisen kann. Die Street Fighter kontern mit farbenprächtigen Hintergrundszenarien. Der heftige Dialog treibt allen Anwesenden Schweißperlen auf die Stirn. Die erste Runde wird wohl der Klempner für sich entscheiden können.

2. Runde:

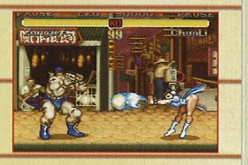
Der Gong läutet die zweite Runde ein. Die Street Fighter prahlen mit 16 Kämpfern, von denen jeder über spezielle Kampftechniken verfügt. Mario antwortet mit einigen Charakteren wie Yoshi und den Gumbas, die bereits heute zu den Legenden des Videospiels zählen. Die Punkterichter schauen jedoch kritisch. Diese Runde können die Straßenkämpfer für sich verbuchen.

3. Runde:

Auch in der dritten Runde geht es heiß her. Der Einzelkämpfer mit der roten Kappe präsentiert sein Repertoire an Sprungtechniken. Speziell die Flugkünste mit dem Cape werden demonstriert. So leicht geben sich die Street Fighter aber nicht geschlagen. Als jeder einzelne der 16 Meister seine einzigartigen Spezialattacken vorweist, stockt dem Ringrichter der Atem. Mario muß die dritte Runde erneut abgeben.

4. Runde:

Die vierte und alles entscheidende Runde muß Klarheit schaffen. Als die Gassenprügler bei SUPER STREET FIGHTER II über die fünf verschiedenen Spielmodi stolz lächeln, trumpft der Rohrmechaniker mit SUPER MARIO WORLD auf. Batteriegestützter Speicher, versteckte Welten, düstere Burgen und Schlösser lassen die Gegner verdutzt mit den Schultern zucken, als der Gong das Ende der Auseinandersetzung ankündigt.



Das Urteil:

Alle warten gespannt auf die Auswertung der Punkterichter, die ihre Bleistifte wild über das Papier fegen lassen, um alle Einzelheiten zu notieren. Nach kurzer Bedenkzeit ruft der Ringrichter beide Parteien in die Ringmitte und gibt das Ergebnis bekannt. **And the winner is: keiner!** Ein klares Unentschieden! Beide Spiele sind in ihrem Genre einzigartig und dürfen ihre Titel weiterhin mit Recht tragen. Auch wir verabschieden uns von diesem spannenden Ereignis und geben zurück ins Studio.

SUPER MARIO WORLD (SNES) – © 1992 Nintendo.
SUPER STREET FIGHTER II (SNES) – © Capcom Co., Ltd. 1991, 1993, 1994

TRICK ZONE

N64

PILOTWINGS 64

Geheimnisvolle Sterne

Neben den drei Hauptfluggeräten verfügt Pilotwings 64 über die verschiedenartigsten Bonusspiele, die ebenfalls berauschende Flugerlebnisse bieten. Um diese spielen zu können, benötigt Ihr zunächst eine Silber- oder sogar Goldmedaille in den verschiedenen Lizenzen.

Hat Mario hier einen seiner Sterne verloren?

Macht mal Pause auf der Ferieninsel!

Im „Birdman"-Modus habt Ihr dann die Möglichkeit, einen richtigen Freiflugschein zu erwerben, wenn es Euch gelingt, versteckte Sterne auf den vier Inseln zu entdecken. Auf „Holiday Island" befindet sich der Stern unter einem Felsen an der Küste. In „Little States", der Miniaturnachbildung der USA, liegt er in einem Park inmitten von New York. Fliegt dazu an die Ostküste und sucht zwischen den Wolkenkratzern. In der Eiswelt „Frosty Island" müßt Ihr zu Höhlenforschern werden. Fliegt dazu bei den Wasserfällen im Osten der Insel in die rechte Höhle hinein.

Am besten benutzt Ihr den Rocketbelt, so sind die Sterne am leichtesten zu erreichen.

Statt die Höhlenaufgabe zu erledigen, fliegt Ihr nach links zu diesem Küstenabschnitt.

Auf „Moon Island" schließlich gibt es an der Nordostseite eine felsige Steilküste. Dort ist eine kleine Strandhöhle versteckt, die auch einen lohnenden Besuch verspricht.

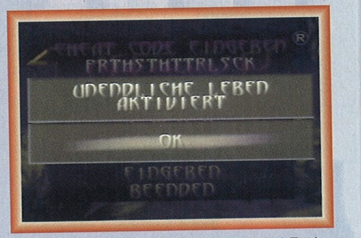
N64

TUROK DINOSAUR HUNTER

I am Turok!

Zugegeben, den Campaigner und seine Schergen zu besiegen, ist kein leichtes Unterfangen. Sicherlich ist Euch nicht entgangen, daß wir in unserer letzten Ausgabe der Clubzeitschrift unter der Rubrik Hotline Tips gegeben haben, wie Ihr die heißbegehrten Cheats im Spiel erhalten könnt. Für den Fall, daß es Euch dennoch nicht möglich war, die Cheats zu erspielen, geben wir Euch nun ein paar interessante Codes bekannt: Um den Cheat für unendliche Versuche zu aktivieren, müßt Ihr „FRTHSTHTTRLSCK" eingeben. Mit diesem Code ist es für Euch nun erheblich einfacher, das Spiel erfolgreich zu beenden. Ein paar grafische Überraschungen erwarten Euch, wenn Ihr „LLTHCLRSFTHRNB" oder „DLKTDR" eingebt.

Willkommen im Zauberwald!



Eine Katze verfügt angeblich über 7 Leben, doch Turok ...

Vergeßt nicht, daß Ihr die Cheats im Spiel in dem Cheat-Menü zusätzlich aktivieren müßt, nachdem Ihr sie eingegeben habt. Viel Spaß beim Ausprobieren!

N64

WAVE RACE 64

Begegnungen der „tierischen Art"

Für alle Spieler, die Ihr Wassergefährt beherrschen und genügend Zeit haben, sich auch auf das Leben im Wasser zu konzentrieren, haben wir noch einige Tricks parat.

Delphin-Familie: Begebt Euch in der Meisterschaft zum „Freien Training" und folgt dem Delphin, der durch den Parcours schwimmt. Folgt Ihr seiner Bahn exakt, springt der Delphin nach dem Starttor über den Steg. Dies ist das Zeichen, daß Ihr auf dem richtigen Weg seid, denn hier schließen sich kleinere Delphine an. Schafft Ihr es, sogar 20 komplette Runden (zweimal durch das Starttor) zu beenden, ohne auch nur einmal an einem Hindernis hängen zu bleiben, erscheint ein riesiger Delphin.

Killerwal mit und ohne Anhang: Wenn Ihr das Spiel beherrscht, ist Euch während der Meisterschaft bestimmt schon der Killerwal der Strecke „Southern Island" begegnet. Dies ist die Belohnung für die Fahrer, die eine sehr hohe Punktzahl bis zu diesem Zeitpunkt erreicht haben. Schafft Ihr es, Euch in einem höheren Schwierigkeitsgrad, in dem mehr Punkte zu erzielen sind, bis zu dieser Strecke vorzuarbeiten, schwimmt der Killerwal mit einem, bzw. zwei Babys durch den Kurs.

Pinguin-Besuch: Dieser Trick stellt eine Herausforderung für alle Voll-Profis dar. Gelingt es Euch, in fortgesetzter Reihenfolge bei den ersten drei Schwierigkeitsgraden der Meisterschaft jedes Rennen als Sieger zu beenden, schwimmt zur Belohnung auf dem Kurs „Glacier Coast" ein großer Pinguin auf der Zielgeraden unter Wasser.

Wenn man die Kinder des Killerwals sehen will, muß man in einem höheren Schwierigkeitsgrad sehr viele Punkte erzielen.

Der Alchemist nimmt den Orakelknochen nur bei Eurem ersten Besuch!

SECRET of EVERMORE

SNES

Zauber über Zauber

Bei unserem Lieblingsspiel für das Super Nintendo konnten wir nicht eher ruhen, bis wir endlich alle alchemistischen Zauberformeln ausfindig gemacht hatten. Natürlich wollen wir allen anderen Fans dieses Spiels die Fundorte nicht vorenthalten und haben deshalb eine Liste aller Zaubersprüche zusammengestellt. Da aus Platzgründen nicht alle abgedruckt werden können, hier zwei der meistgesuchtesten:

Elfenbeinspeer/Lanzenattacke: Begebt Euch in der Stadt Chaosturm in die zweite Etage von Rons Haus und widersteht der Versuchung, die Schatzkisten in diesem Stockwerk zu öffnen. Sobald Ihr den Raum verlassen wollt, stellt sich Euch Ron in den Weg und übergibt diese Zauberformel.

Unterbrechung: Wenn Ihr die Möglichkeit habt, den zweiten Eingang der Schachbrettebene zu betreten, solltet Ihr Euch zuerst mit dem Orakelknochen ausstatten. Redet Ihr anschließend mit dem Alchemisten am Ende des Weges, hält er gleich zwei Zaubersprüche für Euch bereit.

Roland Wallis und Christoph Duzinsky, Bochum

SUPER MARIO 64

N64

Fliegen, ohne eine Federkappe auf dem Kopf?

Wollt Ihr mit Mario fliegen, während er seine Federkappe in der Hand hält, müßt Ihr Euch in den Kurs 8, die Wobiwaba Wüste, begeben. Achtet darauf, daß Ihr nicht den ersten Stern angewählt habt, sondern einen der restlichen fünf. Jetzt müßt Ihr in die Nähe des kleinen Sees gehen und Euch vom Riesengeier die Mütze stibitzen lassen. Nun berührt Ihr den Geier, damit die Mütze auf dem Boden liegen bleibt. Bevor Ihr die Kappe aufhebt, benutzt Ihr die Warpzone bei der Palme am kleinen See und holt Euch an dieser Stelle die Federkappe. Fliegt zurück und hebt die normale Kappe auf, die noch immer auf dem Boden liegt. Und siehe da, Mario hält nun die Federkappe in der Hand und Ihr könnt Euch mit einem Dreifachsprung in die Lüfte erheben. Achtet aber darauf, daß die Wirkung der Spezialkappe nach einiger Zeit nachläßt. Solange Mario seine Mütze in der Hand hält, traut sich auch der Riesengeier nicht, Euch die Kappe abzunehmen.

Was macht Mario wohl, wenn er feststellt, daß er schon eine Mütze auf dem Kopf hat?

DONKEY KONG LAND 2

GB

50 Versuche gefällig?

Wer von Euch war noch nicht in der prekären Situation, sich in einem schwierigen Level zu befinden und es einfach nicht bewältigen zu können? Lästig ist es da natürlich, immer wieder vom Beginn des Levels zu starten, wenn man alle Versuche verspielt hat oder vorhergehende Level nochmal spielen zu müssen, wenn man die Kong Schule in dieser Welt noch nicht erreicht hat. Um Euch die Zeit zu ersparen, in den ersten Abschnitten stundenlang Extraleben zu sammeln, haben wir einen Trick parat, mit dem Ihr etwa 50 Leben bekommt. Begebt Euch dazu zunächst in den Speicherplatz-Bildschirm. Haltet hier das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und gebt die Kombination A, A, B, B ein. Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Geräusch und Ihr könnt das Spiel starten. Eure Statusleiste am unteren Bildrand ist bei so vielen Leben natürlich etwas überfordert und zeigt Euch 18 Herzen an. Aber keine Angst, die restlichen Spielversuche befinden sich auch auf Eurem Konto, sofern Ihr sie nicht verspielt, bzw. das Gerät ausschaltet.

Gebt in diesem Bildschirm die Tastenkombination ein, um Euer Herzkonto aufzufüllen.

KLASSIK-TIP

SNES

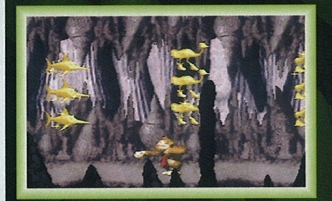
DONKEY KONG COUNTRY

Affenfreunde aufgepaßt!

Donkey Kong Country besticht nicht nur durch seine fantastische Grafik und sein flottes, witziges Spielprinzip, sondern auch durch seine stimmungsvolle musikalische Untermalung. Bestimmt ist auch bei Euch der eine oder andere Musiktitel als Ohrwurm hängengeblieben. Natürlich wollen wir Euch nicht zumuten, ständig von Level zu Level zu laufen, um die bombastischen Melodien in diesem Spiel anzuhören. Viel angenehmer ist folgender Trick: Begebt Euch im SELECT A GAME-Bildschirm auf ERASE GAME und drückt auf dem ersten Controller: UNTEN, A, R, B, Y, UNTEN, A und Y. Sogleich ertönt das Geräusch, das beim Auffinden eines Bonusraums zu hören ist. Laßt nun ERASE GAME angewählt und drückt SELECT. Pro Knopfdruck erklingt nun eine weitere Melodie dieses Spiels.

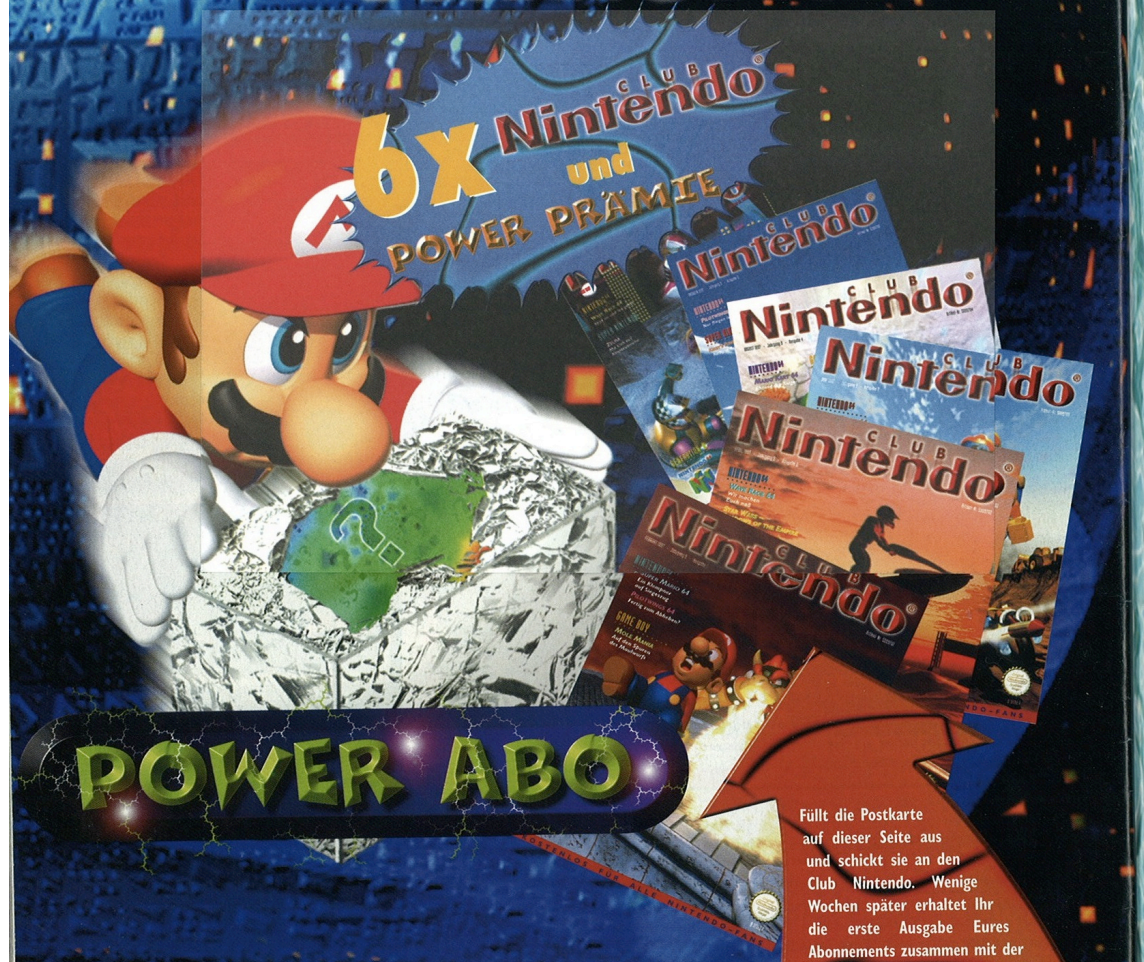
Gebt an dieser Stelle die Tastenkombination ein.

Sicherlich wird Euch auch folgender Trick interessieren: Begebt Euch ins Spiel und vergeudet all Eure Spielversuche. Daraufhin gelangt Ihr wieder zum Anfang des Spiels und seht, wie Cranky Kong an seinem altmodischen Grammophon kurbelt. Drückt in diesem Bild ganz schnell UNTEN, Y, UNTEN, UNTEN und Y, damit der Bildschirm wechselt. Jetzt befindet Ihr Euch mit Donkey Kong in einer Höhle, in der Ihr je drei goldene Tier-Statuen mit nur einem Sprung erreichen könnt. Habt Ihr Euer Konto mit genügend Extra-Affen aufgefüllt, drückt Ihr zuerst START und anschließend SELECT, um diese Bonusrunden zu verlassen. Die gesammelten Spielversuche bleiben Euch nun für Euer Spiel erhalten.



Für welche Bonusrunde soll sich Donkey Kong bloß entscheiden?

CLUB Nintendo®



POWER ABO

Für DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) inklusive Porto/ Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Impressum

Titelmotiv: Blast Corps

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Englert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Schnabel, Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Andrea Amend, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

WAVE RACE 64™

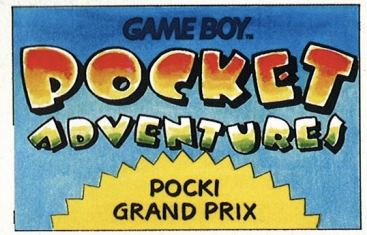
BUCHSTABEN-SALAT

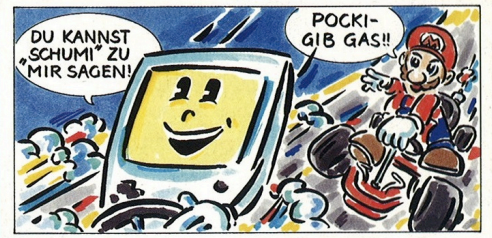
für WAVE RACE-KONNOR

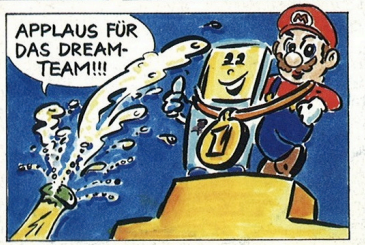
WAVE RACE – Das Rennvergnügen an der Spitze der Beliebtheitsskala entführt Euch in atemberaubend realistische Wasserwelten. Eindrucksvolle Stunts und Speed ohne Ende fesseln die Jet Ski-Fans an den Bildschirm. Wave Race-Spezialisten finden sicherlich schnell die 10 Wörter, welche in dem Buchstabensalat versteckt sind.

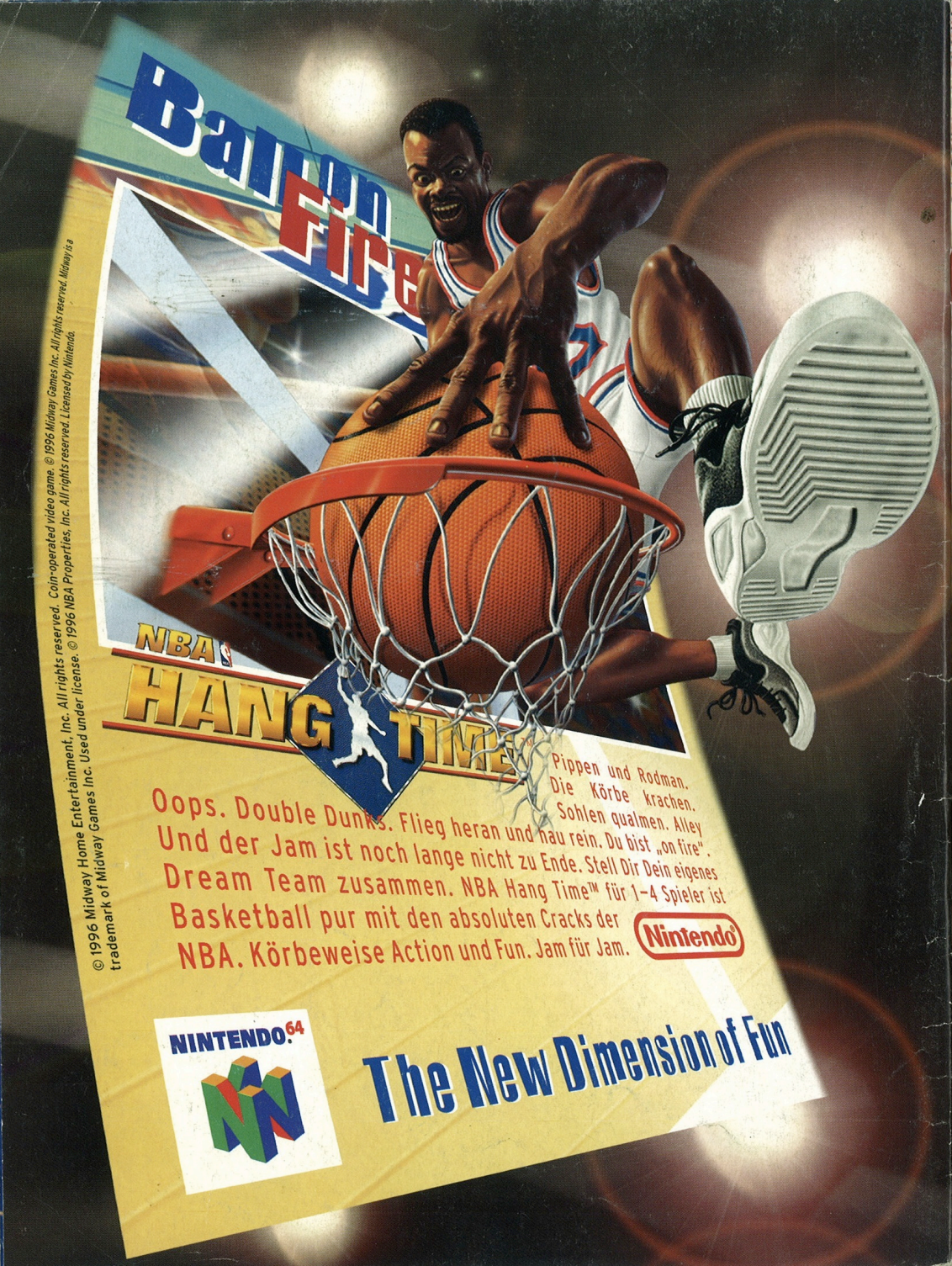
E	G	L	A	C	I	E	R	C	O	A	S	T	Q	S
P	V	R	B	R	H	O	F	E	P	X	L	C	W	U
A	S	R	Q	C	S	F	B	O	J	E	K	B	D	N
I	T	M	I	L	E	S	J	E	T	E	R	N	F	N
M	E	Y	T	N	W	I	V	L	N	I	J	M	V	Y
S	H	S	H	K	G	L	X	Y	H	U	R	L	T	B
K	O	C	G	C	H	E	C	K	P	O	I	N	T	E
S	X	M	L	N	Z	S	A	L	F	Z	G	O	Z	A
D	R	A	K	E	L	A	K	E	S	T	F	I	U	C
F	Z	X	Q	U	I	J	L	M	T	R	D	U	I	H
E	J	E	T	S	K	I	T	N	R	E	S	Z	J	E
L	U	T	X	M	B	A	S	F	U	M	A	R	L	S
R	I	W	D	A	V	E	M	A	R	I	N	E	R	K
I	L	A	J	I	W	E	L	L	E	N	G	A	N	G
T	B	D	I	T	S	N	R	K	S	X	U	T	T	C

LOSUNG: RINGE, JET SKI, BOJE, CHECKPOINT, MILES JETER, SUNNY BEACH, WELLENGANG, DRAKE LAKE, GLACIER COAST, DAVE MARINER









Pippen und Rodman. Die Körbe krachen. Sohlen qualmen. Alley Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire". Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist Basketball pur mit den absoluten Cracks der NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Nintendo®

NINTENDO.64

The New Dimension of Fun

© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.